

ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS

USER

- AMIGA
- ATARI ST
- ARCHIMEDES
- PC • AMSTRAD
- C-64 • SPECTRUM
- GAME CONSOLES

USER • ΤΕΥΧΟΣ 5 • ΙΟΥΛΙΟΣ - ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ '90 • ΔΡΧ 400



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

**ΚΕΡΔΙΣΤΕ
500 POSTERS**

ΑΦΙΕΡΩΜΑ

**COMPUTERS
ΚΑΙ SEX!**

MEGA REVIEW

STAR TREK V

PLUS

**ΜΟΥΝΤΙΑΛ '90
GRAPHICS
SIMULATORS
GEM, MIDI
ADVENTURES
TIPS, NEA**

ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 REVIEWS & PREVIEWS

**• COLONEL'S BEQUEST • SHERMAN M4 • MIDWINTER • QUARTZ
• E-MOTION • SPACE HARRIER II • ITALY 1990 • SUPER CARS**

Τώρα Μουσική
έχει
Όνομα και Συχνότητα

ΗΧΩ
FM
102,4

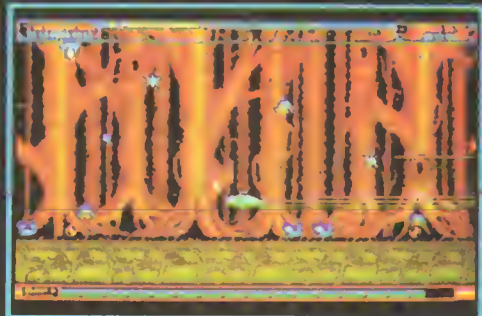
Πρωταγωνιστής στη μουσική

**ECHO
BEATS**

Ο ΔΙΣΚΟΣ ΤΟΥ
ΗΧΩ FM
ΑΠΟ
ΤΗ CBS



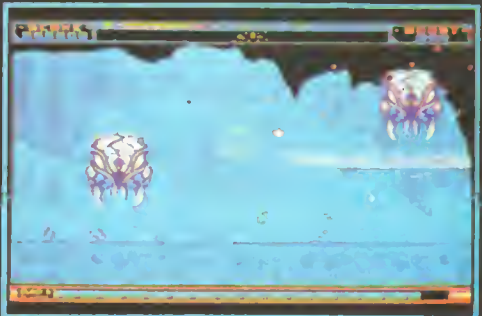

Atari ST Screen Shot



Amiga Screen Shot



Amiga Screen Shot



Amiga Screen Shot

ANARCHY

- * Full Screen, οριζόντιο scrolling, 4 επιπέδων.
- * Ταχύτητα coin up (50 frames το δευτερόλεπτο).
 - * 48 χρώματα στην οθόνη ταυτόχρονα!
- * Μέχρι και 80 εχθρικά σκάφη στην οθόνη.
 - * 450 οθόνες συνολικά.
- * Τετρακάναλος digitised ήχος.
- * Πίνακας Hi-Score με δυνατότητα σωσίματος 50 θέσεων

Amiga / Atari ST.

Διάθεση:

DELTA
COMPUTERS

Ικονίου 10-14 104 46 Αθήνα, Τηλ: 6622657 Fax: 6649775





POWER PACK

ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ

20 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

NEO
ΜΟΝΤΕΛΟ

520 STE ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ
DIGITAL
ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟΣ ΗΧΟΣ
4096 ΧΡΩΜΑΤΑ

ENTERTAINMENT SOFTWARE



DISCOVERY PACK

ΕΡΓΑΣΤΕΙΤΕ ΜΑΘΕΤΕ ΚΑΙ ΠΑΙΣΤΕ
ΜΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ATARI ST



FIRST BASIC



S.T.O.S.

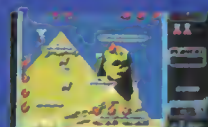
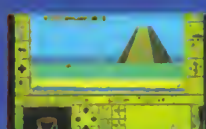


NEOCHROME



ST TOUR

ΤΕΣΣΕΡΑ ΤΟΡ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



ΕΠΙΠΛΕΟΝ
ΚΑΙ ΤΟ
ΒΙΒΛΙΟ
DISCOVERY
PACK

Αποκλειστική αντιπροσωπεία **ΕΛΚΑΤ ΑΕ**

Σόλωνος 26, 106 73 Αθήνα Τηλ.: 3640719, 3642985 * Υποκ/μα Θεσσαλονίκης: Βασ. Γεωργίου 12 Τηλ. 031/833581

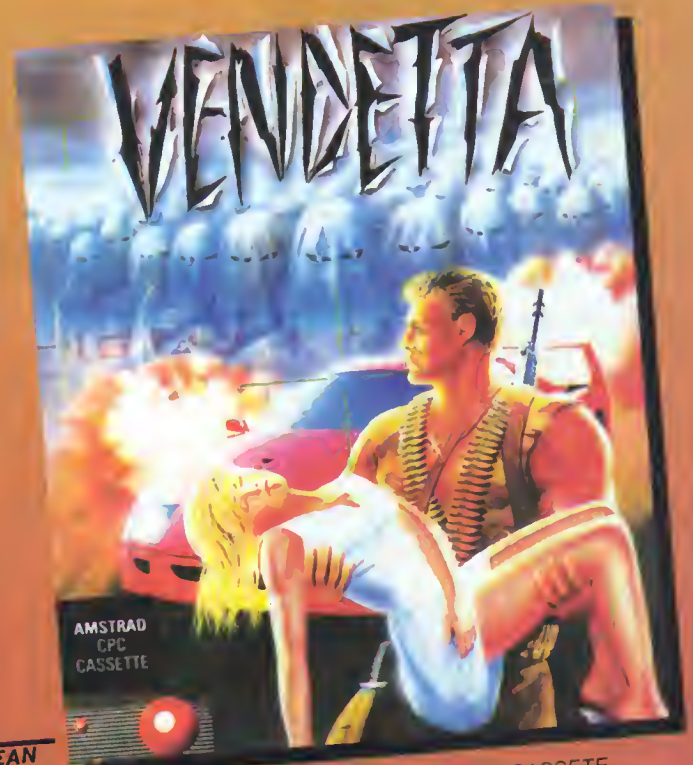
the Best Games



IBM PC + COMPATIBLES

IBM 5.25" & 3.5" AMIGA

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΑΝ
ΟΛΑ ΤΑ
ADVENTURES
ΤΗΣ SIERRA



AMSTRAD, SPECTRUM, COMMODORE CASSETTE
AMSTRAD DISC



IBM 5.25" & 3.5" AMIGA, ATARI ST



AMSTRAD, SPECTRUM CASSETTE
AMSTRAD, SPECTRUM DISC

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ GREEKSoftware
ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΝΗΣΩΝ 28, 114 74 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ: 6443759, 6448505, FAX: 01/6442412

ΠΩΛΗΣΗ
ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ



ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ 12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ:5820399 FAX:5820643

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΣΕΡΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΣΩΤΗΡΗΣ ΣΕΡΓΙΑΝΝΗΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

ΣΤΕΛΙΟΣ ΓΚΙΚΑΣ
ΝΙΚΟΣ ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΙΩΡΓΟΣ
ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΚΟΥΣΕΡΑ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ
ΝΑΣΟΣ ΜΑΝΔΑΡΗΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΩΛΑΣ
ΑΝΔΡΕΑΣ ΜΑΡΙΝΟΣ
ΜΑΝΟΣ ΜΟΥΣΤΑΚΑΣ
ΠΡΑΞΙΤΕΛΗΣ ΣΑΡΙΚΑΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΣΚΟΡΔΙΛΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΠΙΝΟΣ
ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ
ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ

ΕΞΟΦΥΛΛΟ
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ - ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΗΛΙΑΣ ΚΟΥΤΡΗΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ
ΔΡΟΣΟΣ ΔΡΟΣΟΣ

DESKTOP PUBLISHING
ΠΗΓΑΣΟΣ Ο.Ε - ΓΡΑΦΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ
ΖΩΟΔΟΧΟΥ ΠΗΓΗΣ 92
ΤΗΛ: 3612557 - FAX: 3630568

Οι απόψεις που εκφράζουν οι
συντάκτες στα άρθρα τους δεν
αποτελούν απαραίτητα και θέση
του περιοδικού.

Οποδήποτε υλικό παραδίδεται στο
περιοδικό περιέρχεται αυτόματα
στη κατοχή του και δεν
επιστρέφεται.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΛΛΑΔΑ: 4400
ΚΥΠΡΟΣ: 5000



- 9
ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ
ΓΙΑ ΤΗΝ
ΕΚΔΟΣΗ
- 29
LASER BASIC
- 30
DEMO MAKERS
- 32
KAPTEΣ
ΓΡΑΦΙΚΩΝ
ΓΙΑ PC
- 14
POWER ON
- 22
TASYSYSTEM
VARIABLES
TOYST
- 36
MEGA REVIEW
- 40
ADVENTURERS
PARADISE
- 24
SOUNDTRACKER
- 44
GRAPHICS SIMULATION
POWER ΣΤΟΝ
ΑΡΧΙΜΗΔΗ SECTION

ΕΠΙΕΧΟΜΕΝΑ

• 48
ΜΟΥΝΤΙΑΛ '90

• 52
R E V I E W S

52 CRACKDOWN
53 MIDWINTER
56 SPACE HARRIER II
57 SEVEN GATES OF
JAMBALA
58 DYTER 07
59 CASTLE MASTER
60 QUARTZ
61 KNIGHTS OF THE
CRYSTALLION
63 IMPOSSAMOLE
64 SUPER CARS
65 TATSUJIN
66 HEAVY METAL

• 68
Η ΓΛΩΣΣΑ C

• 70
Ο ΚΟΣΜΟΣ
ΤΟΥ MIDI

• 72
TIPS'N TRICKS

• 78
ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

• 84
ΑΦΙΕΡΩΜΑ:
SEX ΨΕΜΑΤΑ
Κ Α Ι
COMPUTERS!

• 90
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

• 92
T U N E R Γ Ι Α
A M S T R A D

• 95
MAIL ORDER



94.5
FM Stereo



1ος
πρωτος σε ακροατικότητα
ιδιωτικος ραδιοσταθμος στη Β. Ελλαδα

ΡΑΔΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ



Η έκδοση του πέμπτου μας τεύχους συνέπεσε με μια περίοδο έντασης καθώς η ζέστη είναι αφόρητη, οι εξετάσεις και τα αποτελέσματά τους είναι ρευστά και ο πυρετός του

Μουντιάλ οδεύει προς την κορύφωση του τελικού. Βέβαια τη στιγμή που γράφω τις γραμμές αυτές, δεν ξέρω ποιές ομάδες έχουν προκριθεί, αλλά εγώ υποστήριζα από την αρχή το Καμερούν!

Όπως θα παρατηρήσετε, το τεύχος αυτό είναι διπλό (δικαιούμαστε κι εμείς κάποιες διακοπές), πράγμα που σημαίνει ότι το έκτο USER θα είναι στα περίπτερα στις 1 του Σεπτεμβρίου (ή λίγο πριν). Επόμενο λοιπόν ήταν να έχουμε φροντίσει για μια πλούσια ύλη που θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας για αρκετό καιρό.

Το πολύ γνωστό σας -από την τηλεόραση- STAR TREK είναι το Mega Review ενώ πρέπει οπωσδήποτε να διαβάσετε για το MIDWINTER, που χαρακτηρίζεται από πολλούς σαν το παιχνίδι της δεκαετίας. Κι όπως θα είδατε στα περιεχόμενα, ο reviewer το έζησε κυριολεκτικά!! Αν μη τι άλλο, είναι και μια νότα δροσιάς με τόσο χιόνι!

Το mini αφιέρωμα στα football games ήταν αναπόφευκτο και το κύριο θέμα-αναφορά στα strip games ταιριάζει με τα καυτά μπικίνι που θα δούμε και φέτος (ελπίζω) στις παραλίες μας.

Δύο μικρές ανακατατάξεις έχουμε αυτό το μήνα: όλα τα reviews συγκεντρώθηκαν στις μεσαίες σελίδες του περιοδικού και το SIMULATION SECTION "γενικεύθηκε" ώστε να περιλαμβάνει κάθε είδους εξομοιωτές (αρκετά κύριε Τσακουμάκη με τα flight simulators, αρκετά)!

Κατά τα άλλα υπάρχει η ίδια πληθώρα από ενδιαφέροντα άρθρα για όλους τους χρήστες και φυσικά οι μόνιμες στήλες μας (Power-On, Tips 'N Tricks, Previews κτλ.)

Και μην ξεχνάτε: την ώρα που είστε ξαπλωμένοι στην παραλία κάτω από τον ίσκιο της ομπρέλλας (ή καλύτερα ενός δέντρου) δεν υπάρχει καλύτερη συντροφιά από το USER. Καλά μπάνια!

ΚΟΥΣΕΡΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

SILENT SERVICE II

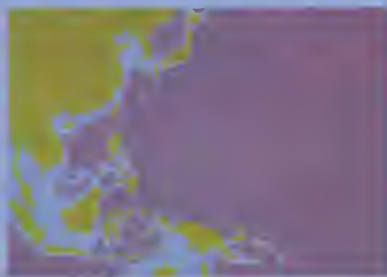
Σίγαυρα θα ξέρετε τα Silent Service της MicroProse, τον πιο επιτυχημένο ίσως εξωμιομηχανικό υπαβρυχίου του δεύτερου παγκοσμίου πολέμου. Η συνέχειά του τα Silent Service II, λαμβάνει χώρα στην ίδια χρονική περίοδο, με απασταλές στο Βόρειο Ατλαντικό και στα Νότιο Ειρηνικό ωκεανό. Τώρα όμως μπορείτε να διαλέξετε ώστε τα υπαβρυχία σας να είναι γερμανικά! Επίσης υπάρχουν κι άλλες αποστολές όπως π.χ. να βυθίσετε τα



ιαπωνικό Shinano, το μεγαλύτερο αεροπλαναφόρο του Β' παγκοσμίου πολέμου. Τα παιχνίδια θα έχει καλύτερο ήχο -digitised

φωνή και ηχητικά εφέ όπως εκταξεύσεις τορπιλών και συναγερμοί και θα υποστηρίξει AdLib και Roland sound cards. Όσα για τα γραφικά τώρα, κάθε πλαίσιο αποτελείται από digitized φωτογραφίες τραβηγμένες από 24 διαφορετικές γωνίες. Θα

κυκλοφορήσει σε PC και θα υποστηρίζει τις εξής κάρτες γραφικών. CGA, EGA, VGA, MCGA και Tandy.



RAILROAD TYCOON

Αλλο ένα καινούργιο παιχνίδι από την MicroProse και που φαίνεται αρκετά ενδιαφέρον. Αυτή τη φορά μας μεταφέρει στις αρχές του 1800 και το αντικείμενό του είναι ο τότε πανίσχυρος σιδηρόδρομος. Ξεκινώντας από χαμηλά, μπορείτε να φτιάξετε μια ολόκληρη αυτοκρατορία. Πρέπει να διαλέξετε μηχανές τρένων, διαδρομές, εμπορεύματα, τα κατάλληλα μέρη για να κτίσετε σταθμούς, γέφυρες, τούνελ και γραμμές. Γενικά το παιχνίδι απαιτεί στρατηγικές ικανότητες και υπόσχεται πολλές ώρες μπροστά στο monitor. Θα κυκλοφορήσει σε PC και συμβατά και



θα υποστηρίξει μουσικές κάρτες Ad-Lib και Roland και γραφικά VGA/MCGA, EGA, CGA και Tandy. Η εταιρία ισχυρίζεται ότι ξεπερνά σε βάθος ακόμα κι αυτό το Sim City!



INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE



Στα τόσα παιχνίδια παδασφαίρου που υπάρχουν, έρχεται να προστεθεί ακόμα ένα. Με μία διαφορά όμως: Τα International Soccer Challenge που είναι αδιάδοχα του MicroProse Soccer, φιλοδοξεί να είναι τα πρώτα football simulator, να καλά διαβάσατε. Οι εγκαταστάσεις του σταδίου και τα γήπεδα απεικονίζονται με στερεά τρισδιάστατα γραφικά, ενώ οι παίκτες με sprites. Πέρα από αυτά τα φαβερά και τραμερά όμως, υπόσχεται και αυξημένη εξυπνάδα από την πλευρά του computer, π.χ. ελέγχοντας ένα παίκτη μπορείτε να κάνετε πάσα σε ένα συμπαίκτη σας που



ελέγχει το computer, να προωθηθεί και αυτός να σας ξαναδώσει πάσα για να βάλετε γκολ, δηλαδή να παίξετε τα ένα-δύο με το computer!!! Θα βγει πρώτα σε Atari ST και μετά θα ακολουθήσουν εκδόσεις για Amiga, PC και C64. Τα μισά από όσα υπόσχεται η Microprose αν είναι αλήθεια, φτάνει!

WINDWALKER

Tο Windwalker είναι η συνέχεια του Moebius και μας έρχεται πάλι από την Origin. Ελέγχετε έναν μαχητή μιας πανάρχαιας πολεμικής τέχνης και ταξιδεύοντας στην αρχαία Κίνα μπλέκεστε σε μια παράξενη ιστορία. Υπάρχουν εκατοντάδες χαρακτήρες



που μπορείτε να μιλήσετε ή να μονομαχήσετε και εκατό διαφορετικές τοποθεσίες για να εξερευνήσετε. Προσθέστε και την απαραίτητη μαγεία στο παιχνίδι, όπως και δράκους, πνεύματα κτλ και έχουμε ένα παιχνίδι με αρκετό βάθος. Κυκλοφορεί σε PC, ST, και Amiga.



ULTIMA VI



Η σειρά Ultima ποτέ δεν πεθαίνει και ξανά προς τη δόξα τραβά. Ακάθεκτος ο Lord British συνεχίζει να μας θάζει σε καινούριες περιπέτειες. Το νέο παιχνίδι της αρχαίας σειράς (έκλεισε τα δέκα χρόνια!!!) υπόσχεται χιλιάδες τοποθεσίες και εκατοντάδες χαρακτή-



ρες και αντικείμενα... Το όλο σύστημα έχει αλλάξει (προς το καλύτερο) και τώρα το παιχνίδι είναι ούτε λίγο ούτε πολύ τρία Megabytes! Θα βγεί πρώτα σε PC και συμβατά (θα υποστηρίζει ότι κάρτα ήχου και γραφικών υπάρχει και δεν υπάρχει...) και θα ακολουθήσουν εκδόσεις για Atari ST και Amiga.

KICK OFF 2

Nαι, το παιχνίδι που όλοι περιμέναμε επιτέλους φθάνει. Έχει στοιχεία από το Extra Time, όπως το control της μπάλλας και από το Player Manager, όπως τα χαρακτηριστικά των παικτών (αντοχή, δύναμη, δεξιότητες κτλ) συν: δυνατότητα αγώνα 2 παικτών εναντίον του computer ή άλλων 2 παικτών, ψαλιδάκια, τείχος στα φάουλ καθώς και κομπίνες(!), ελεγχόμενη δύναμη στα κόρνερ και τα πλάγια, οφσάιντ, και επιτέλους replay φάσεων, που μπορούν να φυλαχτούν σε δισκέτα, 16 ομάδες, 6 στυλ εμφανίσεων με 32 χρώματα, 16 διαιτητές, δυνατότητα να φορτώσετε ομάδα ή τακτική από το Player Manager και τελευταία Data Disks με διοργανώσεις και ομάδες (παγκόσμιο κύπελλο, ευρωπαϊκό κτλ). Μετά από τα παραπάνω χαρακτηριστικά φοβάμαι να φανταστώ τι θα υπάρχει στο Kick Off 3...



EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER

Ελεος όχι άλλα ποδοσφαιράκια πια", αναφωνήσαμε όταν πήραμε στα χέρια μας ένα Demo για Amiga από την Audiogenic. Αλλά



μόλις το τρέξαμε μας περίμενε μία ευχάριστη έκπληξη. Το E.H.I.S. πρωτοτυπεί χρησιμοποιώντας digitised ήχους, έτσι

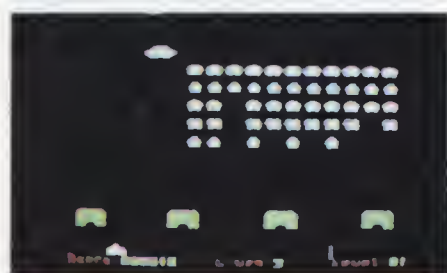


καθόλη τη διάρκεια του αγώνα ακούγαμε τους φίλους να τραγουδάνε, να φωνάζουν συνθήματα και να επιδοκιμάζουν ή αποδοκιμάζουν τις διάφορες φάσεις!!!

Τα γραφικά ωραία, η κίνηση καλή αλλά αυτό που πραγματικά μετράει, (το playability δηλαδή) δεν το είδαμε γιατί έπαιζε το computer μόνο του. Να δούμε...

RENAISSANCE

Renaissance σημαίνει αναγέννηση και είναι ο τίτλος μίας καινούργιας συλλογής από την Impressions. Το πακέτο περιλαμβάνει τέσσερα



παιχνίδια, το καθένα σε δύο versions, δηλαδή συνολικά οκτώ. Τα τέσσερα παιχνίδια είναι τα κλασσικά coin-ops: Invaders(!), Rockstorm, Megapede και Draxians. Στην πρώτη version τα παιχνίδια είναι σχεδόν όπως στα coin-ops, ενώ στη δεύτερη έχουν "μοντέρνα" sprites, έξτρα όπλα, και sampled ηχητικά εφέ. Παλιά παιχνίδια που υπόσχονται κάτι καινούργιο... Θα κυκλοφορήσει σε ST και Amiga.

WELLTRIS

Tο καινούργιο παιχνίδι του Alexey Pajitnov θα κυκλοφορήσει από την Infogrames, χαρακτηρίζεται σαν Refle-



ction /Arcade και δεν είναι παρά η συνέχεια του Tetris. Για την ακρίβεια είναι ένα τρισδιάστατο Tetris. Τώρα τα κομμάτια απεικονίζονται σε 3D-Solid graphics και πέφτουν μέσα σε ένα πηγάδι. Οι κανόνες είναι ίδιοι με το Tetris και το gameplay πολύ καλό. Υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας και πέντε ταχύτητες στο κάθε ένα. Ένα παιχνίδι απλό και εθιστικό, σίγουρη επιτυχία. Θα κυκλοφορήσει σε ST-STE, Amiga, Amstrad, Spectrum, PC και συμβατά.

POP UP



Tο POP UP είναι ένα καινούριο παιχνίδι από την Infogrames και φαίνεται αρκετά ενδιαφέρον. Ελέγχετε μία μπάλα που χοροπηδάει αδιάκοπα και πρέπει να την οδηγήσετε μαζεύοντας αντικείμενα μέσα από πολλές πίστες σε πέντε διαφορετικές εποχές: από το μεγάλο Bing Bang μέχρι το μέλλον. Φυσικά υπάρχουν τα απαραίτητα Bonus όπως και οι κακοί της υποθέσεως. Θα κυκλοφορήσει σε PC, ST, Amiga και Amstrad, σύντομα

COLORADO

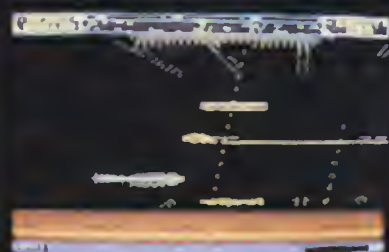


Tο Colorado είναι ένα adventure με αρκετά στοιχεία arcade που έρχεται από την Γαλική εταιρία Silimarils. Η εποχή και ο τόπος που εξελίσσεται το παιχνίδι είναι το Colorado της άγριας δύσης γύρω στα 1801. Παίρνετε το ρόλο ενός πιονέρου και σκοπός σας είναι να βρείτε ένα μυθικό χρυσορυχείο των ινδιάνων Cheyennes. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πολλά αντικείμενα και όπλα και οι 100 οθόνες του παιχνιδιού απεικονίζονται ψευδοτριδιάστατα (βλ. King's Quest I, II, κτλ). Καλή πλοκή και ακόμα καλύτερα γραφικά. Θα κυκλοφορήσει σε PC, ST και Amiga.



ANARCHY

Tο καινούργιο shoot-em-up από την Psygnosis λέγεται Anarchy. Στο παιχνίδι αυτό ελέγχετε ένα διαστημόπλοιο οριζοντίου scrolling με σκοπό να προστατεύσετε κάποια "κάνι-



στρα" που βρίσκονται στο έδαφος. Όπως θα καταλάβατε δεν είναι παρά μία βελτιωμένη έκδοση του παλιού επιτυχημένου coin-op Defender. Με μία διαφορά όμως, η ομαλότητα και η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι το κάτι άλλο, απλώς η καλύτερη που



έχουμε δει ποτέ σε shoot-em-up στον ST! Επίσης, είναι ένα παιχνίδι που ξεφεύγει από το συνηθισμένο στυλ των παιχνιδιών της Psygnosis. Το περιμένουμε σύντομα σε ST και Amiga.

ΕΛΕΟΣ, ΗΤΑΝ ΦΑΡΣΑ

Το πολύ πετυχημένο πρωταπριλιάτικο αστείο του "C+VG" που παρουσίασε και το USER, τελικά μας βγήκε σε κακό. Το μετανοιώσαμε πικρά αφού τα τηλεφωνήματα έπεσαν βροχή κι ένας αναγνώστης ήρθε με τη δισκέτα του Kick Off στο χέρι για να του τη γράψουμε σε cartridge! Βέβαια ο συντάκτης που είχε την ιδέα, γεύθηκε την οργή του αρχισυντάκτη κι επιφορτίστηκε με τη διαφώτιση των ερωτούντων αναγνωστών. Συγγνώμη, δεν θα το ξανακάνουμε!

ΕΝΑ ΠΟΝΤΙΚΙ...

Μ Α Κ Ρ Ο Σ Τ Ε Ν Ο !

Το MousePen είναι μια περιφερειακή συσκευή εισόδου (συμβατή με Microsoft Mouse) που έχει δύο κουμπιά και σας επιτρέπει να το κρατάτε στο χέρι

σ α ν
μολύβι,
εξαλεί-
φοντας
έτσι την
ανάγκη
για ένα
mouse
p a d .
Μ έ σ α
σ τ ο
Mouse-
Pen βρί-

σκεται ένα ποντίκι σε μικρο-
γραφία.

Τα κουμπιά είναι τοποθετη-
μένα έτσι ώστε να πιέζονται
με το δείκτη. Η διακριτότητα
κυμαίνεται από 50 μέχρι 1000
dpi και η ταχύτητα φτάνει τις

18 ίντσες ανά δευτερόλεπτο.
Στο πακέτο περιλαμβάνονται
TSR menus για δημοφιλή
προγράμματα όπως Lotus 1-2-
3, dBase III, και WordPerfect,
καθώς και ένα σχεδιαστικό



π ρ ό -
γραμμα,
το Tele-
paint που
υποστη-
ρ ί ζ ε ι
VGA. Η
τιμή του
ό μ ω ς
ε ί ν α ι
κ ά π ω ς
υ ψ η λ ή :
1 2 9

δολάρια. Για περισσότερες
πληροφορίες απευθυνθείτε
στην International Machine
Control Systems, 1332
Vendels Cir., Paso Robles,
CA 93446, USA.

ΕΝΑΣ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΑΡΚΕΙ

Αν έχετε δύο υπολογιστές (πχ. το παλιό σας CPC 6128 και το καινούργιο σας 1040 STE) μπορείτε να τους συνδέσετε ταυτόχρονα στον ίδιο εκτυπωτή. Το Simple-2-Switch επιτρέπει σε δύο computers να χρησιμοποιούν συγχρόνως ένα printer. Αυτόματα αναγνωρίζει ποιός υπολογιστής στέλνει δεδομένα και του παραχωρεί τον εκτυπωτή. Αν για κάποιο χρονικό διάστημα (που ορίζεται από σας) σταματήσει η ροή δεδομένων,



η προσπάθεια δίνεται στον άλλο υπολογιστή ενώ μια φωτεινή ένδειξη σας δείχνει ανά πάσα στιγμή ποιός τυπώνει. Αν πάλι δεν σας ικανοποιεί αυτό, υπάρχει διακόπτης που σας επιτρέπει να καθορίσετε με το χέρι ποιός κατέχει τον εκτυπωτή. Τέλος υπάρχουν μοντέλα με σειριακές και παράλληλες θύρες, καλύπτοντας έτσι όλες τις ανάγκες. Όλα αυτά δίνονται στην τιμή των 79 λιρών από την Micro Control Systems, Electron House, Bridge St., Sandiacre, Nottingham NG10SBA, UK.

VIDEO GAME CONSOLE 2600 ΑΠΟ ΤΗΝ PIM COMPUTERS

Κυκλοφόρησε στην αγορά το VIDEO GAME CONSOLE 2600, ένα VIDEO COMPUTER που μπορεί να ικανοποιήσει επάξια την επιθυμία σας για διασκέδαση και παιχνίδι. Στην συσκευασία του θα βρείτε την κονσόλα του παιχνιδιού, 2 χειριστήρια joystick,

το μετασχηματιστή ρεύματος, καθώς επίσης και το SWITCH BOX όπου τοποθετείτε επάνω το καλώδιο της κεραίας T.V. Μαζί την κονσόλα συνοδεύουν και 32 παιχνίδια. Στην αγορά υπάρχουν εκπληκτικά παιχνίδια σε CARTRIDGE περιλαμβανομένων κλασικών games όπως

PAC-MAN, διαστημικών, αγώνων αυτοκινήτων, και συλλογές με 8, 16, 32, 64 παιχνίδια.

Την διάθεση του VIDEO GAME έχει η PIM COMPUTERS Μεσαριάς 3 ΤΗΛ. 8643277, 8648172. Η λιανική τιμή του είναι 16.900 δραχμές.



ΣΧΟΛΙΚΟ ΣΚΑΣΙΑΡΧΕΙΟ

Ενα ένα τα πιτσιρίκια το σκάνε από την τάξη. Περνώντας κάτω από τη μύτη των δασκάλων μαζεύονται στις σχολικές τουαλέτες. Και εκεί όλα μαζί, ευτυχισμένα πιά παίζουν με το Lynx, την νέα φορητή παιχνιδομηχανή της Atari. Ονειρο της Atari; Περίπου. Δεν είναι παρά η τηλεοπτική διαφήμισή της για το Lynx, που προβάλε-

ται εδώ και καιρό στην Αμερική. Όταν όμως πήγε να προβληθεί και στην Αγγλία έπεσε πάνω σε μία αυστηρή επιτροπή και κρίθηκε λόγω του περιεχομένου της ακατάλληλη. Αλλά το καλό το παλικάρι... κι έτσι η διαφημιστική εκστρατεία της Atari συνεχίστηκε με την διαφήμιση να προβάλεται στους κινηματογράφους. Μετά από τα παραπάνω αναρωτιόμα-

στε τι θα έκανε η Atari αν απαγορευόταν η διαφήμισή της και στους κινηματογράφους, τραγουδάκια Atari Lynx από το ραδιόφωνο ίσως;



**ΚΑΙ ΤΩΡΑ ... ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΕΛΛΕΙΠΕ
ΑΠΟ ΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ**

GAME CENTER

Ενα υπεύθυνο κατάστημα σας δίνει την δυνατότητα να ανταλλάξετε τον ηλεκτρονικό υπολογιστή σας με έναν πλέον σύγχρονο, καινούργιο ή μεταχειρισμένο με πλήρη υποστήριξη και υπεύθυνο service. Εάν λοιπόν θέλετε να ανταλλάξετε:

• **PC**

• **ATARI ST**

• **AMSTRAD 6128**

• **AMIGA 500**

• **MONITOR**

και να αγοράσετε ένα οποιοδήποτε μηχάνημα από τα παραπάνω, καινούργιο με την εγγύηση της αντιπροσωπείας ή σε άριστη κατάσταση μεταχειρισμένο με την εγγύηση "GAME CENTER", δεν έχετε παρά να μας επισκεφθείτε.

Ακόμη και στην περίπτωση που απλά θέλετε να πουλήσετε το μηχάνημά σας, μπορούμε να το αγοράσουμε λύνοντας το πρόβλημά σας.

ΚΑΙ ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ...

το GAME CENTER ήταν και είναι ο παράδεισος των "original computer games"

GAME CENTER - ΜΠΟΤΑΣΗ 6 106 82 ΑΘΗΝΑ - ΤΗΛ: 3606801

AMIGA 3000

ΚΑΙ MULTIMEDIA ΚΑΙ MULTITASKING

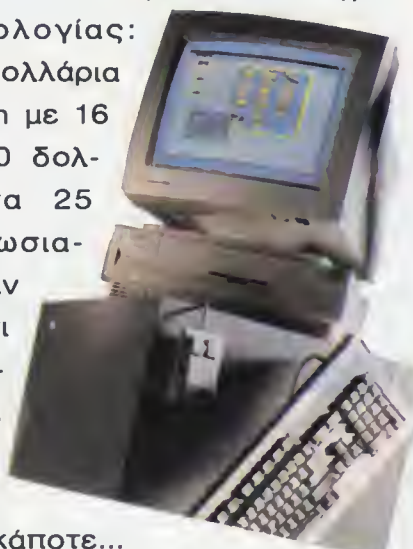
Σίγουρα είναι το μηχάνημα που όλοι ονειρεύονται! Με 2MB μνήμης, 68030 επεξεργαστή στα 16 ή 25 MHz, 68881 ή 68882 μαθηματικό συνεπεξεργαστή, 880 Kbytes drive και 50MB SCSI hard disk στα 17 ms!!

Τα γνωστά chips Denise και Agnus έχουν βελτιωθεί κατά πολύ, ενώ η Paula έμεινε απείραχτη. Ακόμα υπάρχουν εντυπωσιακά στοιχεία στο motherboard όπως το 200-pin CPU slot που δέχεται κάρτες με τον 68040.

Η επεκτασιμότητα του συστήματος είναι μεγάλη καθώς δέχεται μέχρι 2MB chip RAM και 16 MB fast RAM, εσωτερικό δεύτερο drive ή σκληρό δίσκο και XT ή AT κάρτες.

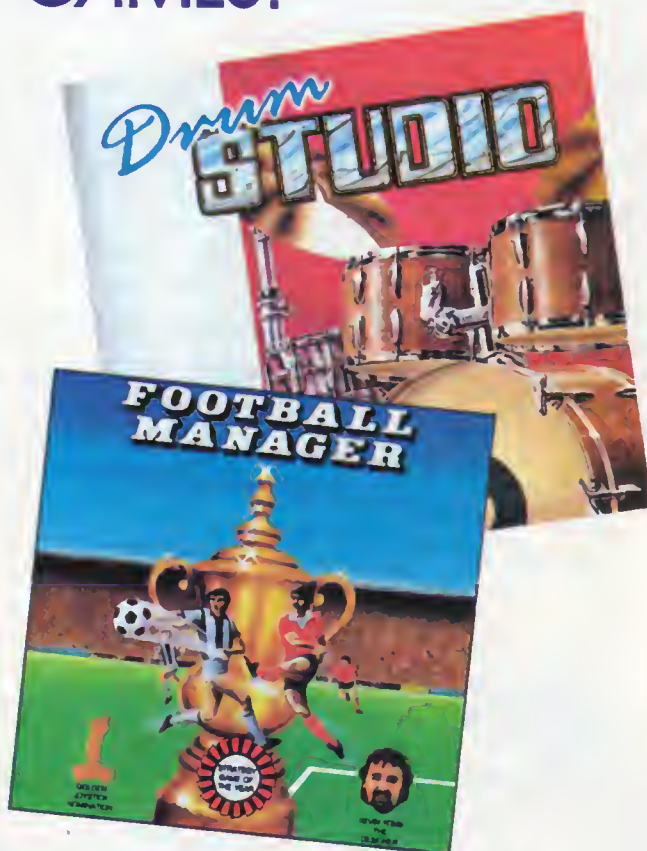
Επίσης η Amiga 3000 έρχεται με νέο Workbench: καινούρια menus, οριζόντιο και κάθετο scrolling, font scaling, Adobe fonts, νέο τρόπο επιλογής παραθύρων, δυνατότητα εκτέλεσης AmigaDOS εντολών χωρίς χρήση του shell και πολλά άλλα. Η έκδοση 2.0 του λειτουργικού περιέχεται στα 512 Kbytes ROM του μηχανήματος. Θέλετε να μάθετε και πόσο κοστίζουν αυτά τα υπέροχα επιτεύγματα της τεχνολογίας:

Μόνο 3500 δολάρια για την version με 16 MHz και 4000 δολάρια για τα 25 MHz. Εντυπωσιακές οι τιμές αν σκεφτείτε ότι είναι της Commodore. Υπομονή θα την δούμε και στην Ελλάδα κάποτε...



GAMES

Πολλά GAMES! Συναρπαστικά GAMES!



Όλοι οι νέοι τίτλοι για συμβατά
PC, AMSTRAD, AMIGA, ATARI κλπ.

ΤΩΡΑ!

στα καταστήματα MICROPOLIS
θα βρείτε όλα τα TOP GAMES
σε τιμές... έκπληξη!

MICROPOLIS

COMPUTERS

• ΑΘΗΝΑ: Στουρνάρη 9 - Τηλ.: 36.40.243, 36.33.357 - Στουρνάρη 49 - Τηλ.: 36.41.911, 36.41.188
• ΠΕΙΡΑΙΑΣ: Μπουμπουλίνος 34 - Τηλ.: 41.23.694 • ΚΗΦΙΣΙΑ: Παπαδιαμάντη 10 - Τηλ.: 80.85.858

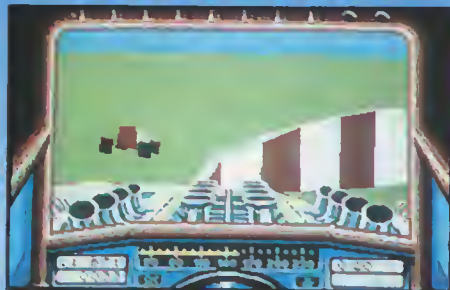
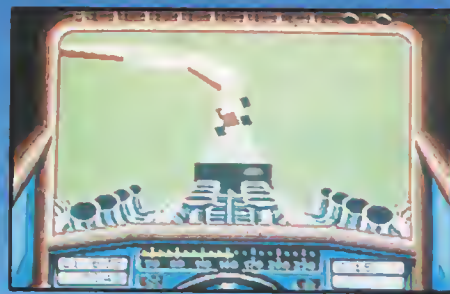
STUNT CAR RACER

Εγκατασταθείτε στη θέση του οδηγού ενός από τα πιο άγρια αυτοκίνητα αγώνων όπως το Stunt Car Racer. Εξαρτάται από σας να αποδείξετε το πόσο καλοί οδηγοί είστε και να διαπιστώσετε αν έχετε τις δυνατότητες να γίνετε κάποτε πρωταθλητής διεθνούς επιπέδου.

Με την πολύ γρήγορη τούρμπο V8 μηχανή που σας παρέχει την ισχύ για απίστευτες ταχύτητες, το αυτοκίνητο αυτό είναι ένας πραγματικός πύραυλος που καταπίνει τις αποστάσεις.

Οι πίστες είναι εντελώς εξωπραγματικές. Υπάρχουν επικίνδυνες στροφές που σας επιτρέπουν να αναπτύξετε μεγάλες ταχύτητες και μεγάλες ράμπες που εκσφενδονίζουν το αυτοκίνητο στα ύψη. Γενικά θα φαίνεται να περνάτε τόσο χρόνο στον αέρα που θα μπορούσατε να δώσετε εξετάσεις για πιλότος!

Αγωνιζόμαστε με αντιπάλους οδηγούς ελεγχόμενους από το computer, όπως ο Dare Devil και ο Road Hog. Οδηγείτε και πηδάτε τις ράμπες τόσο γρήγορα που το αυτοκίνητό σας αρχίζει να παθαίνει ζημιές από τις πιέσεις που αναπτύσσονται και σιγά - σιγά να διαλύεται. Όμως δεν υπάρχουν βραβεία για τον δεύτερο καλύτερο σε αυτό το παιχνίδι. Είναι ΟΛΑ ή τίποτα.



SCREEN SHOTS MAY VARY

Το Stunt Car Racer είναι διαθέσιμο για ST, Amiga, PC και C64.

Micro-Style



COMPUTERS
DELTA

DATA GATE

ΕΝΑ ΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΟ COMPUTER SHOP ΣΤΑ ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΕΙΑ

Στην οδό Ελ. Βενιζέλου 139 στη Νέα Ερυθραία, άνοιξε και λειτουργεί το DATA GATE, από ανθρώπους που διαθέτουν επιστημονική κατάρτιση και πείρα πολλών χρόνων στον τομέα της πληροφορικής.

Απευθύνεται τόσο σε αρχάριους users όσο και σε επαγγελματίες που χρειάζονται ολοκληρωμένες μηχανογραφικές λύσεις ή απλώς τεχνική και υπεύθυνη βοήθεια. Εξειδικεύεται στο desktop publishing με μηχανήματα MEGA ST και το πρόγραμμα CALAMUS, που είναι η απάντηση της ATARI στο MACINTOSH και τους συμβατούς.

Διαθέτει μεγάλη ποικιλία ηλεκτρονικών υπολογιστών, εκτυπωτών, fax, modem, αναλωσίμων και τεράστια έκθεση παιχνιδιών για ATARI, AMIGA, AMSTRAD, PC σε πολύ λογικές τιμές.

Οι ενδιαφερόμενοι για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να τηλεφωνήσετε στο 8088619.

ΣΤΟ ΡΥΘΜΟ ΤΟΥ ΜΟΥΝΤΙΑΛ

Αναμφισβήτητο γεγονός που κυριαρχεί αυτές τις μέρες στον πλανήτη Γη, είναι το παγκόσμιο κύπελλο ποδοσφαίρου (και η αναμονή της ονομαστικής μου εορτής φυσικά...) Έτσι όπως είναι φυσικό ένα πλήθος προϊόντων με θέμα το μουντιάλ έχει κατακλύσει την αγορά. Μπρελόκ, παιχνίδια για computers, μπλουζάκια, καπελάκια, γαριδάκια και ότι άλλο μπορείτε ακόμα να φανταστείτε. Έτσι, πριν λίγες μέρες, μπήκαν στο χορό του καταναλωτισμού και... joysticks!! Κατασκευαστής, η γνωστή αγγλική εταιρία DYNAMICS και τα joysticks (που δεν είναι παρά το πετυχημένο της μοντέλο Competition Pro) κυκλοφορούν σε 15 συνδυασμούς χρωμάτων ανάλογων 15 εμφανίσεων εθνικών ομάδων του παγκοσμίου κυπέλλου! Δεν ξέρουμε αν θα κυκλοφορήσουν στην Ελλάδα αλλά αν γίνει κάτι τέτοιο τότε συζητήσεις του παρακάτω τύπου θα είναι πλέον πραγματικότητα.

-Ηλία τι λες για κανένα Kick Off το απόγευμα;

-Σύμφωνοι αλλά να φέρεις την ομάδα σου εντάξει;

-Ασε, σήμερα θα μου δώσει ο Αντώνης την Βραζιλία του και θα δείς.

-Καλά τα ίδια έλεγες και όταν είχες την Δ. Γερμανία του Σωτήρη και έχασες 12-1...



MODEM ΤΣΕΠΗΣ!

Τελικά θα μας τρελάνουν οι σύγχρονοι κατασκευαστές.

Η τάση που θέλει τα περιφερειακά να γίνονται όλο και μικρότερα στο μέγεθος και στη κατανάλωση όσο πάει και μεγαλώνει. Απόδειξη ένα modem που ονομάζεται Stowaway 2400. Δουλεύει στα 2400 bps, έχει συμβατότητα με τα προηγούμενα



μοντέλα, auto-dial, autoanswer και ένα buffer 40 χαρακτήρων. Αυτά που κάνουν εντύπωση όμως είναι:

- α) Το μέγεθός του που είναι 7.62cm X 5.08cm και ύψος μόνο 1.905cm (και είναι εξωτερικό όχι κάρτα...)
- β) Η κατανάλωσή του σε ρεύμα. Το Stowaway 2400 καταναλώνει

πολύ λίγο ρεύμα ή μάλλον δεν καταναλώνει ή μάλλον καταναλώνει... Για την ακρίβεια δεν χρειάζεται τροφοδοσία γιατί παίρνει ρεύμα από την γραμμή

του τηλεφώνου!!!

Ψίθυροι λένε ότι μαζί με το επόμενο μοντέλο της εταιρείας θα προσφέρεται μεγεθυντικός φακός καιτσιμπίδάκι φρυδιών

για την τοποθέτηση, καθώς και ότι όχι μόνο δεν θα καταναλώνει ρεύμα αλλά θά είναι σε θέση να τροφοδοτήσει τον υπολογιστή σας...

Για περισσότερες πληροφορίες όμως μπορείτε να απευθυνθείτε στην VoCal Technologies Ltd. 3032 Scott Blvd. Santa Clara, CA 95054.

ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ ΣΕ ΤΙΜΗ...

Τι σκληρός δίσκος, μα δεν μπορούμε να αντέξουμε την τιμή του. Για σας τώρα η BBDP Electronic σχεδίασε μια μικρή (πονηρή) συσκευή που σας επιτρέπει να συνδέσετε ένα SCSI (Small Computer System Interface) σκληρό δίσκο με τον ST, χωρίς κανένα επιπλέον κόστος. Επίσης ο ST εφοδιάζεται με ένα DMA port που επιτρέπει άμεση επέμβαση



στην μνήμη του Atari. Το interface είναι πλήρως συνεργάσιμο με τους γνωστούς σκληρούς δίσκους. Για να μείνει όμως το κόστος χαμηλό, το interface δεν έχει ρολόι αλλά έχει μελετηθεί μια άλλη έκδοση που θα περι-

λαμβάνει. Η τιμή του είναι 50 λίρες. Το πακέτο περιλαμβάνει ακόμα ένα DMA καλώδιο, πρόγραμμα και οδηγίες για assembly.

SEGA JUNIOR!



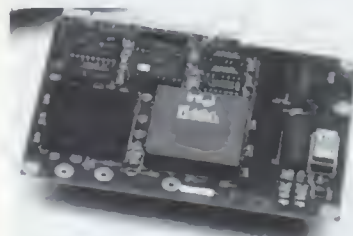
Mετά τα MEGADRIVE έρχεται τα MICRODRIVE! Οχι βέβαια τα QL, αλλά της SEGA. Πρόκειται για μια παιχνιδομηχανή χειρός με επεξεργαστή Z80A στα 3.58MHz, οθόνη 3.5 ιντσών και διαστάσεις 103x210x38mm. Το μηχάνημα θα ονομάζεται Game Gear και η τιμή του είναι άγνωστη ακόμα, όπως επίσης κι ο χρόνος που θα έρθει στα χέρια μας.

AMSTRAD CONSOLES

Συμφωνα με την New Computer Express, η Amstrad σχεδιάζει να μπει δυναμικά στan κόσμο με τις κανσάλες με παιχνίδια βασισμένα σε αυτά του CPC 464 και του 6128. Με τίτλους 464 Plus και 6128 Plus και οι δύο κανσάλες χρησιμαπαιούν την τεχνολογία των CPC με νέα χαρακτηριστικά που θα δώσουν νέες πράσθετες ικανότητες κάνοντάς τα καλύτερα ακόμα και από τα Sega Master System και τα 8 bit Nintendo. Η τιμή για τον 464 Plus θα είναι γύρω στις 100 λίρες, μαζί με τα software (disk or tape). Επίσης δίνονται μαζί με cartridge των 256K ή 512K με τιμή γύρω στις 15 λίρες. Τα παιχνίδια που θα έχουν αυτές οι μηχανές προέρχονται από τα πιο γνωστά software houses όπως US Gold, Activision, Virgin και άλλες. Τα μηχανήματα αναμένεται κυκλοφορήσουν στις αρχές Σεπτεμβρίου.

ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΕΝΑ 486 ΜΕ 35 CENTS!

Εγκυροι βιομηχανικοί και οικονομικοί παρατηρητές στις ΗΠΑ προβλέπουν ότι σε μια δεκαετία η κοτοσκευή ολοκληρωμένων κυκλωμάτων θα είναι τόσο φθηνή, ώστε πολύπλοκα chips σαν το 80486 της Intel θα στοιχίζουν περίπου 35 cents (αντί 800 δολάριο που κάνει σήμερα)! Αν οι ρυθμοί ονάπτυξης συνεχιστούν με την



ίδιο έντοση το κόστος θα ελαχιστοποιηθεί και θα επωφεληθούν οι σχεδιαστές αλλά και οι κατoνολωτές. Επίσης πολλά αγαθά της ηλεκτρονικής τεχνολογίας θα είναι πολύ πιο ισχυρά. Ο φούρνος μικροκυμάτων με 16 MB και 15 MIPS είναι μια σοβόρη προοπτική, είπε ο Andy Rappaport, πρόεδρος της Technology Research Group!

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ

ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις ή να πουλήσεις ταν υπολογιστή σου ή κάποια περιφερειακό του;

ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις ταν υπαλαγιατή σου με έναν μεγαλύτερα;

ΘΕΛΕΙΣ να αγοράσεις ένα καλομεταχειρισμένο με βέβαιη υπαστήριξη;

ΘΕΛΕΙΣ να αγοράσεις φθηνά και ελεγμένα υπαλογιστή;

ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις ταν υπαλαγιατή σου με έναν αλακαίναυργιο;

ΕΛΑ ΣΤΗΝ EASYTECH

Στην εταιρεία που έχει ξεοδέψει 3 χρόνια για να γίνει η μεγάλη εταιρεία στον χώρο των Η/Υ πρραφέραντας άμεση εξυπηρέτηση, χαμηλές τιμές και αωστή υποστήριξη στα μηχανήματα που πρραφέρει.

AMSTRAD PC-1512 2DD MONITOR	115.000
AMSTRAD PC-1512 COLOR MONITOR	135.000
ATARI PC1 EGA MONITOR, MOUSE	119.000
ATARI 520STFM ΑΠΟ ...	59.000
ATARI 1040STFM ΑΠΟ ...	105.000
AMIGA 500	105.000
HARD DISC 20MB	45.000
AMSTRAD CPC-6128 GREEN	45.000
AMSTRAD CPC-6128 COLOR	77.000
C-64 ΜΕ ΚΑΣΣΕΤΟΦΩΝΟ	24.000
AMIGA DISC DRIVE	25.000
PRINTERS ΑΠΟ ...	25.000
COLOR MONITORS ΑΠΟ ...	40.000
EURO-PC	89.000

ΜΕΤΑΤΡΕΨΤΕ ΤΟΝ Υ/Η ΣΑΣ ΣΕ ΤΑΜΙΑΚΗ ΜΗΧΑΝΗ!!! ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ... 6438784

EASYTECH-ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188, ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ, ΤΗΛ.: 6438784, ΤΚ 11472

ΟΙ SYSTEM VARIABLES

ΤΟΥ ATARI ST

ΤΟΥ Γ. ΚΟΥΣΕΡΑ

Ανρωτηθήκατε ποτέ πώς καταλαβαίνει ο ST σας πόση μνήμη έχει; Πώς καθορίζεται η ταχύτητα του drive; Πού βρίσκονται οι ρουτίνες εκτύπωσης της οθόνης και αρχικοποίησης του σκληρού δίσκου; Αυτά και πολλά άλλα θα μάθετε αν με ακολουθήσετε στο ταξίδι που θα επιχειρήσω στο μαγικό κόσμο των system variables (ή μεταβλητών συστήματος αν προτιμάτε) του ATARI ST.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΟΙ ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

Εα έχετε παρατηρήσει βέβαια ότι ανοίγοντας το ST σας δεν είναι όλη η μνήμη στη διάθεσή σας. Γιατί συμβαίνει αυτό; Η απάντηση είναι ότι ο υπολογιστής σας δεομεύει κάποιες περιοχές της μνήμης για να εξυπηρετήσει τις δικές του ανάγκες (πχ. 32 Kbytes κατακρατούνται σαν video RAM για τις απαιτήσεις της οθόνης).

Στον ST, όπως και σε κάθε σύστημα που χρησιμοποιεί τον επεξεργαστή 68000 της Motorola, τα πρώτα 1024 Kbytes μνήμης (διευθύνσεις από \$0 μέχρι \$3FF) καταναλίσκονται στη φύλαξη των exception vectors, για τα οποία θα μιλήσουμε αναλυτικά σε κάποιο επόμενο άρθρο. Στη συνέχεια, υπάρχει μία περιοχή μνήμης που αρχίζει από τη διεύθυνση \$400 (το σύμβολο \$ σημαίνει ότι ο αριθμός που ακολουθεί είναι γραμμένος στο δεκαεξαδικό σύστημα αρίθμησης) και στην οποία φυλάσσονται οι μεταβλητές συστήματος. Η ATARI εγγυάται ότι οι μεταβλητές αυτές δεν πρόκειται σε καμία περίπτωση να αλλάξουν κι έτσι εξασφαλίζεται η συμβατότητα ανάμεσα στις διάφορες εκδόσεις του λειτουργικού συστήματος. Η ανάλυση που θα ακολουθήσει αναφέρεται στις "παλιές" versions και πιθανότατα θα υπάρχουν προσθήκες στα νέα μηχανήματα (STE).

Φυσικά, εδώ θα εξετάσουμε ορι-

σμένες μόνο απ' αυτές -τις πιο σημαντικές- μια και η λεπτομερής ανάλυση όλων των μεταβλητών θα ήταν άσκοπη, κουραστική και θα απαιτούσε πολύ χώρο. Κάθε μεταβλητή έχει το δικό της μέγεθος (1, 2 ή 4 bytes) κι ένα συμβολικό όνομα.

Ετοι, η περιγραφή θα έχει τη μορφή: <διεύθυνση μνήμης> συμβολικό όνομα (bytes): επεξήγηση. Όλοι οι αριθμοί είναι δεκαεξαδικοί, εκτός αν αναφέρεται ρητά ότι είναι σε άλλο σύστημα. Πάμε λοιπόν.

ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

<420> memvalid (4): Αν στη θέση αυτή υπάρχει η τιμή 752019F3, τότε η τιμή της memctrl είναι σωστή.

<424> memctrl (2): Εδώ βρίσκεται η λεγόμενη configuration value που είναι ενδεικτική της μνήμης που βρίσκεται μέσα στον υπολογιστή. Θα κάνουμε μια παρένθεση που είναι απαραίτητη για να κατανοήσετε την οργάνωση μνήμης του ST. Η MMU (Memory Management

Unit - Μονάδα Διαχείρισης Μνήμης) του ST μπορεί να χειριστεί μέχρι 2 περιοχές (ή τράπεζες, banks) μνήμης. Κάθε bank αποτελείται από 16 τοιπάκια που μπορεί να είναι των 64 Kbit (οπότε η bank έχει 128 Kbytes), των 256 Kbit (οπότε έχει 512 Kbytes κι αυτά είναι που χρησιμοποιούνται συνήθως) ή τέλος του 1 Mbit (οπότε φτάνουμε τα 2 Mbytes ή 2048Kbytes). Κάνοντας όλους τους δυνατούς συνδυασμούς για δύο banks, βλέπουμε ότι ο ST μπορεί να έχει 128K (128+0), 256K (128+128), 512K (512+0), 640K

(512+128), 1024K (512+512 ή 1Mb), 2176K (2048+128), 2560K (2048+512 ή 2.5Mb) και 4096K (2048+2048 ή 4Mb). Εξετάζοντας τώρα τα τέσσερα τελευταία bits της memctrl βλέπουμε πόση μνήμη έχει ο υπολογιστής μας. Τα bits 0 και 1 αναφέρονται στη bank 1, ενώ τα bits 2 και 3 στη bank 0. Οι αντιστοιχίες είναι: 00=128K, 01=512K, 10=2M, ενώ ο συνδυασμός 11 είναι reserved.

<426> resvalid (4): Αν στη θέση αυτή υπάρχει η τιμή 31415926, άταν γίνει reset ο PC (program counter) παίρνει την τιμή της resvector.

<42A> resvector (4): Εδώ βρίσκεται η διεύθυνση της ραυτίνας που εκτελείται άταν γίνει reset. Ταποθετώντας εδώ τη διεύθυνση κάποιας δικής σας ρουτίνας μπορείτε να βάλετε τον ST να κάνει ότι θέλετε εσείς μετά τα reset! Για παράδειγμα μπορείτε να κάνετε τα πρόγραμμά σας reset-proof!

<42E> phystop (4): Είναι τα τέλας της RAM. 80000 για 512Kbytes.

<432> _membot (4): Η αρχή της user memory (ή Transient Program Area, TPA).

<436> _memtop (4): Το τέλας της user memory.

<43A> memval2 (4): Πρέπει κι εδώ να υπάρχει η "μαγική" τιμή 237698AA ώστε να είναι σωστή (valid) η τιμή της memctrl.

<440> seekrate (2): Η μεταβλητή αυτή είναι πολύ σημαντική και καθαρίζει τα χρόνο που απαιτείται για να κινηθεί η κεφαλή του disk drive από τα ένα track στο άλλο. Η default τιμή είναι 3 milliseconds, αλλά μπορείτε να την κατεβάσετε στα 2 ms επιταχύνοντας έτσι τις πρασπελάσεις στο δίσκο κατά 33% περίπου! Η κωδικοποίηση έχει ως εξής: 0 = 6ms, 1 = 12ms, 2 = 2ms, 3 = 3ms.

<444> _fverify (2): Εάν η μεταβλητή αυτή έχει απαιδηάτε τιμή εκτός από μηδέν, τότε μία επαλήθευση γίνεται μετά από κάθε εγγραφή στο δίσκο. Μηδενίζοντας την επιταχύνουμε τις εγγραφές αλλά υπάρχει κίνδυνος να γίνονται συχνότερα λάθη.

<448> palmode (2): Αν στη θέση αυτή υπάρχει μηδέν τα σύστημα βρίσκεται σε NTSC mode, διαφορε-

τικά είναι σε PAL mode(50Hz).

<44A> defshiftmod (2): Αν ο ST γυρίσει από μονόχρωμα mode σε color mode διαβάζει τη νέα resolution από τη θέση αυτή (0=Low, 1=Medium).

<44A> sshiftmod (2): Εδώ υπάρχει ένα αντίγραφο της τιμής του register που περιέχει τη resolution (0=Low, 1=Medium, 2=High).

<44E> _v_bas_ad (4): Η μεταβλητή αυτή περιέχει τη λαγική διεύθυνση της video RAM. Η διεύθυνση αυτή είναι πάντα πολλαπλάσιο του 256.

<46A> hdv_init (4): Διεύθυνση της ραυτίνας αρχικαπαίησης του σκληρού δίσκου.

<46E> swv_vec (4): Εδώ υπάρχει η διεύθυνση της ραυτίνας που θα εκτελεστεί αν ο ST αλλάξει resolution. Κανονικά γίνεται reset.

<476> hdv_rw (4): Διεύθυνση της ρουτίνας εγγραφής/ανάγνωσης του σκληρού δίσκου.

<47A> hdv_boot (4): Διεύθυνση της ραυτίνας για boot του σκληρού δίσκου.

<48A> conterm (1): Τα bits της μεταβλητής αυτής, αρχίζοντας από τα δεξιότερα και λιγότερα σημαντικά έχουν την εξής σημασία:

0-Key click on/off, 1-Key repeat on/off, 2-Ηχος μετά τα CTRL G on/off.

<485> reserved (1): Reserved

<486> trp14ret (4): Στη θέση αυτή βρίσκεται η διεύθυνση επιστροφής μετά από μία κλήση του TRAP #14.

<4A2> savptr (4): Η μεταβλητή αυτή δείχνει σε μία ασφαλή περιοχή στην οποία σώζονται τα περιεχόμενα των καταχωρητών του

68000 μετά από μία κλήση σε ραυτίνα του BIOS.

<4A6> _nflops (2): Αριθμός των συνδεδεμένων floppy disk drives.

<4BA> _hz_200 (4): Μετρητής για τα ραλόι των 200 Hz.

<4C2> _drvbits (4): Ένα 32-bit vector, τα κάθε bit του οποίου αναφέρεται σε ένα drive. Το 0 στο A, τα 1 στα B κοκ.

<4C6> _dskbufp (4): Η μεταβλητή περιέχει τη διεύθυνση ενός buffer μεγέθους 1024 bytes που χρησιμοποιείται για GSX λειτουργίες και δεν πρέπει να περηράζονται τα περιεχόμενά του από ραυτίνες interrupt.

<4EE> _dumpflg (2): Η τιμή της μεταβλητής αυτής αυξάνεται κατά ένα, κάθε φορά που πιέζετε ταυτόχρονα τα πλήκτρα ALT και HELP ταυτόχρονα. Μόλις η τιμή της γίνει 1, ξεκινά η εκτύπωση της αθόνης στον εκτυπωτή (hardcopy). Η εκτύπωση αυτή μπορεί να διακοπεί (θεωρητικά τουλάχισταν!) πιέζοντας τα πλήκτρα αυτά ξανά.

<4F0> _prtabt (2): Όταν ο εκτυπωτής δεν ανταποκρίνεται μετά από μια αρισμένη χρονική περίοδο (30 δευτερόλεπτα) ένα μήνυμα timeout στέλνεται και η μεταβλητή αυτή παίρνει μια μη μηδενική τιμή.

<4F2> _sysbase (4): Εδώ θα βρείτε τη διεύθυνση στην οποία αρχίζει ο κώδικας του λειτουργικού συστήματος. Κανονικά δηλαδή, η μεταβλητή αυτή περιέχει τη διεύθυνση του πρώτου byte της ROM.

ΠΕΙΡΑΖΟΝΤΑΣ ΤΙΣ

SYSTEM VARIABLES...

Καταρχήν θα πρέπει να σημειώσω ότι οφείλετε να είστε παλύ προσεκτικοί όταν αποφασίσετε να "παίξετε" με τις μεταβλητές του συστήματος. Μια μικρή αβλεψία μπορεί να "ρίξει" τον ST σας και τότε ένας απροσδιάριστος αριθμός από τις γνωστές βάμβες θα εμφανιστεί στην αθόνη σας. Όχι ότι θα πάθει τίποτα δηλαδή, αλλά απλά θα ταλαιπωρείστε με συνεχή reset. Πάντως είναι ένα πολύ ενδιαφέρον ταξίδι που σας συνιστώ να κάνετε, γιατί θα αποκομίσετε παλύτιμες εμπειρίες. Μόνο με την πρακτική εξάσκηση θα μάθετε όλα τα μυστικά του ST.

Και μια τελευταία υπόδειξη: Η περιοχή της μνήμης στην οποία βρίσκονται οι μεταβλητές που περιγράψαμε είναι "πραστατευμένη", με την έναια ότι α 68000 πρέπει να είναι σε supervisor mode αν θέλετε να διαβάσετε ή να γράψετε κάτι σ' αυτήν. Διαφορετικά θα γίνει αυτό που η Motorola αποκαλεί κομφάτα privilege violation και τότε...

Ελπίζω και πάλι να μείνατε ικανοποιημένοι και θα επανέλθω το Σεπτέμβριο με άλλα ενδιαφέροντα θέματα. Αλήθεια, πόσαι από εσάς καυβαλάτε το ST σας μαζί στις διακοπές;

SOUNDTRACKER

ΤΟΥ Δ.ΠΑΓΩΝΗ

Ενα από τα σπουδαιότερα στοιχεία που κάνει την Amiga να ξεχωρίζει από τους άλλους υπολογιστές, είναι ο καταπληκτικός ήχος της. Και δεν αναφερόμαστε μόνο στους θαυμάσιους ήχους που υπάρχουν στα παιχνίδια, αλλά και στα εκπληκτικά προγράμματα μουσικής που σας δίνουν την δυνατότητα να γίνεις συνθέτης και μουσικός χωρίς να έχεις ιδιαίτερες γνώσεις.

Για τα λάγα αυτό θα δούμε στα άρθρα μας ένα από τα καλύτερα προγράμματα τα είδαυς, το SOUNDTRACKER. Υπάρχουν παλλές διαφορετικές εκδόσεις του προγράμματος, εμείς θα ασχληθαύμε με την καιναύργια έκδοσή του (version 2.4). Καταρχήν το SoundTracker σας επιτρέπει χρησιμαπαήσετε τα μουσικά καμμάτια που συνθέτετε, ξεχωριστά από το βασικό πρόγραμμα, με την βνήθεια μίας μάνα εντολής. Αλλά γι'αυτό θα μιλήσουμε αργάτερα. Αφάυ φαρτωθεί το πρόγραμμα, η αθάνη χωρίζεται σε δύο μέρη: στις ενταλές που μπαρείτε να χρησιμαπαήσετε και στα τέσσερα κανάλια της Amiga μαζί με τις νότες και την έντασή τους. Στην αριστερή πάνω γωνία υπάρχει ένα μεναύ με 9 ενταλές. Οι τρεις πρώτες είναι συνδεμένες μεταξύ τους. Για να γίνει πια εύκαλη η κατονόσή τους θα πρέπει πρώτα να παύμε ότι άταν αρχίζετε μία σύνθεση, τα τραγαύδι δεν γίνεται να γραφτεί όλα μαζί αλλά χωρίζεται σε ορισμένα καμμάτια που τα κάθε κομμάτι απατελείται από 63 θέσεις. Σ'αυτές τις θέσεις μπαίναυν οι νάτες με τη σειρά που εμείς θέλαυμε.

ΟΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Τα POSITION μας δείχνει σε πια κομμάτι είναι τα τραγαύδι (συνεχής αριθμηση). Τα PATTERN μας δείχνει ταν αριθμό του καμματιαύ που παίζει εκείνη την στιγμή. Το LENGTH αμφέρεται στον αριθμά των καμματιών που περιέχει το τραγαύδι. Το PRESET μας λέει ταν αριθμό των αργάων που περιέχει η δισκέτα. Αυτά εξαρτάται από την

έκδοση του προγράμματος, η πρώτη έκδοση έχει σχεδάν 600 όργανα(!!!), ενώ η δεύτερη 250. Τα SAMPLE είναι α αριθμός των οργάνων που περιέχονται σε ένα συγκεκριμένα τραγαύδι. Οι υπόλοιπες τρεις ενταλές αναφέρονται ειδικά στα στοιχεία των αργάνων. Τα LENGTH είναι α αριθμός που καθαρίζει τα μήκας του εκάστοτε οργάνου μέσα στην μνήμη. Με το REPEAT και τα REPLEN μπαρείτε να αλλάξετε την ένταση, τη

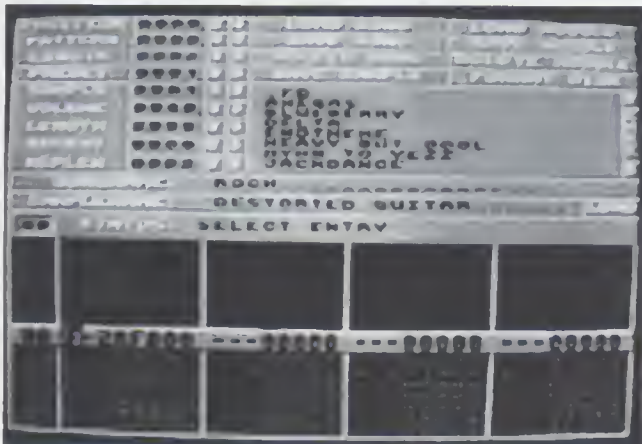
διάρκεια και τον τάνο του οργάνου. Φυσικά όλα αυτά σε ένα τραγαύδι είναι προκαθαρισμένα και δεν χρειάζονται αλλαγή εκτάς αν θέλετε να κάνετε δικά σας τραγαύδι και θέλετε διαφανητικά άργανα. Το SONGNAME μας λέει το όναμα του τραγαυδιαύ που υπάρχει στη μνήμη. Τα SAMPLENAME μας δείχνει τα όργανα που μπαράύμε να χρησιμαπαήσαυμε κάθε στιγμή καθώς και σε πια δισκέτα βρίσκεται (το πρό-

γραμμα ανάλογα με την έκδοση έχει διαφορετικό αριθμά δισκετών).

ΟΙ ΕΝΤΟΛΕΣ

Στα πάνω δεξί μέρας της οθόνης βλέπαυμε τις λειταυργικές ενταλές του προγράμματος. Με την πρώτη ενταλή, PLAY, μπορείτε να αρχίσετε ένα τραγαύδι που υπάρχει στην δισκέτα. Εδώ πρέπει να τανίσουμε ότι υπάρχουν δύο είδη τραγαυδιών, τα songs και τα modules. Γι'αυτά θα μιλήσουμε άταν αναφερθαύμε στις λειταυργίες της δισκέτας. Με την εντολή PATTERN μποράύμε να ακούσουμε ξεχωριστά ένα τμήμα του τραγαυδιού. Το ποιό θα είναι αυτό, καθαρίζεται από τα μικρά καυτάκι που βρίσκεται αριστερά και στην μέση της αθάνης, δίπλα από τα σημεία που μας λέει για την κατάσταση της δισκέτας. Το ίδια πράγμα καθαρίζεται ακάμα και από τα PATTERN που βρίσκεται στη πάνω αριστερή γωνία. Η επόμενη ενταλή EDIT σας δίνει την δυνατότητα να αλλάξετε ένα τραγαύδι ή και να φτιάξετε ένα καιναύριο από την αρχή. Αυτό γίνεται με την καθαδήγηση του κάκκινου μικρού τετραγώνου με τα cursor keys. Οι νότες που μπαρείτε να γράψετε είναι πάρα παλλές. Όταν φαρτώσετε ένα όργανο από τη δισκέτα, τότε τα πληκτρολόγια χωρίζεται σε δύο μέρη. Η σειρά

των αριθμών και η επόμενη σειρά των γραμμάτων αποτελούν την πρώτη ακτάβα του οργάνου, ενώ οι άλλες δύο σειρές των γραμμάτων αποτελούν την δεύτερη οκτάβα. Τώρα πατώντας εναλλάξ το F1 και το F2 παρουσιάζεται και μία τρίτη οκτάβα. Με το RECORD μπορείτε, ενώ παίζει το τραγούδι να κάνετε οποιαδήποτε αλλαγή, χρησιμοποιώντας όποιο όργανο θέλετε με τη βοήθεια του κόκκινου τετραγώνου. Η



εντολή STOP σταματάει οποιαδήποτε λειτουργία του προγράμματος και σας δίνει την δυνατότητα να δείτε ένα ορισμένο σημείο του τραγουδιού. Με την εντολή CLEAR μπορείτε να καθαρίσετε οποιαδήποτε τραγούδι (song ή module) από την μνήμη. Με το USE PSET φορτώνετε οποιοδήποτε όργανα αφού πρώτα το έχετε διαλέξει με το PRESET. Τότε το SAMPLENAME λέει τα όνομα του οργάνου και σε ποιά δισκέτα βρίσκεται. Πατώντας το USE PSET και βάζοντας την ανάλογη δισκέτα το όργανο φορτώνεται.

Ενα πολύ μεγάλο πλεονέκτημα του προγράμματος (που υπάρχει μόνο στην A500 και A2000) είναι η επιλογή FILTER. Αυτή κάνει ένα είδος φιλτραρίσματος στο τραγούδι με αποτέλεσμα η ένταση και η απόδοση του ήχου να γίνεται πάρα πολύ καλύτερη. Η επόμενη ενταλή DISK OP, αναφέρεται στις βασικές λειτουργίες της δισκέτας. Όταν διαλέξετε την εντολή αυτή θα βρεθείτε σε ένα μενού με τις παρακάτω εντολές. LOAD SONG: Διαλέγοντας αυτή την εντολή μπορείτε να φαρτώσετε ένα τραγούδι από τη λίστα που θα εμφανιστεί ακριβώς από κάτω. Φυσικά κατά τη διάρκεια του φορτώματος θα σας ζητηθούν και τα απαραίτητα όργανα. Εδώ ακριβώς βρίσκεται η διαφορά, όπως είχαμε πει προηγουμένως, του song και του module. Στο song χρειάζεται να φαρτώσετε τα όργανα μέσα από τις δισκέτες, ενώ το module έχει μέσα του "σωσμένα" τα απαραίτητα όργανα για την εκτέλεση του τραγουδιού και φαρτώνεται αμέσως. SAVE SONG: Με την εντολή αυτή σώζετε το τραγούδι που έχετε συνθέσει. DELETE SONG: Σβήνετε ένα τραγούδι από τη δισκέτα. SAVE SAMPLE: Σώζετε ένα οποιοδήποτε όργανο στη δισκέτα. LOAD MODULE: Η λειτουργία της εντολής αυτής είναι η ίδια με την LOAD SONG, μόνο που τώρα φορτώνεις module αντί για song. SAVE MODULE: Με την ενταλή αυτή σώζετε οποιοδήποτε τραγούδι με την μορφή module, ενώ η εντολή

DELETE MODULE σβήνει κάποιο module από την δισκέτα. Εδώ πρέπει να παύμε ότι για να σώσετε ένα τραγούδι σε μια δισκέτα (song ή module) πρέπει να την έχετε φορμάρει με την εντολή FORMAT DISK. Πρέπει εδώ να αναφερθούμε στην διαφορά που υπάρχει ανάμεσα στην έκδοση 2.3 του προγράμματος (που κάνει format στα 159 tracks!!!) και τη 2.4 που κάνει format στα 79 tracks.

Σ

υνεχίζουμε στα αρχικά μενού τώρα, με την εντολή PRINT, που κι αυτή δεν υπάρχει στην παλαιότερη έκδοση. Με αυτή και τη βοήθεια της εντολής SongPrinter μπαρούμε να τυπώσουμε οποιαδήποτε τραγούδι έχουμε συνθέσει με το SoundTracker. Ακόμα μπορούμε να εξετάσουμε ένα τραγούδι για να δούμε ποια όργανα χρησιμοποιεί. Η χρησιμοποίηση της ενταλής είναι η εξής: Στην δισκέτα που είναι το τραγούδι πρέπει να υπάρχουν και τα parallel/serial device, port- handler και φυσικά η εντολή SongPrinter. Αφού φαρτώσετε την ενταλή από το CLI, γράφετε SongPrinter <songname> [-S], [-P], [-L].

Η επόμενη εντολή στο κυρίως μενού είναι η PSET-ED. Διαλέγοντας αυτή την εντολή βρίσκεστε σ' ένα άλλο μενού με τις εξής ενταλές: INSERT (βάζετε ένα δικό σας όργανο), DELETE (μπαρείς να σβήσεις ένα όργανο), READ PATH (κάνετε directory στη δισκέτα), PRINT (τυπώνετε σε printer), SAVE PLST (σώζετε τα όργανα, USE PSET (διαλέγετε όργανα), SAMPLES (α αριθμός όλων των οργάνων) και VOLUME (τα όνομα της δισκέτας). Ακόμα, υπάρχει ένα χρονόμετρο που λειτουργεί όσο παίζει ένα τραγούδι. Ακριβώς δίπλα υπάρχουν τα 4 κανάλια της Amiga με αριθμούς. Κάτω από το κυρίως μενού υπάρχει κι ένα ANALYZER.



Όπως είχαμε πεί, με την ενταλή songplayer, μπορείτε να "τρέξετε" μια μουσική από το CLI. Αυτό γίνεται με τον ίδιο τρόπο όπως και η ενταλή songprinter, μόνο που οι βοηθητικοί χαρακτήρες είναι οι [-I], [-O], [-L]. Βασικές διαφορές ανάμεσα στη καινούρια και τις παλιότερες εκδόσεις δεν υπάρχουν, παρά μόνο σε αριθμμένες ενταλές και σε διάφορες λεπτομέρειες. Τελειώνοντας, πιστεύω ότι το SoundTracker κρατάει γερά τα σκήπτρα του καλύτερου μουσικού προγράμματος και σίγουρα αξίζει να ασχληθείτε μαζί του

Στο προηγούμενο άρθρο έγινε μια προσπάθεια να περιγραφούν σε γενικές γραμμές τα γραφικά του Archimedes. Τώρα, για να δώσουμε ένα απλό παράδειγμα των όσων έχουμε γράψει προηγουμένως, θα σχεδιάσουμε σε αδρές γραμμές το λογότυπο του USER. Η σχεδίαση θα περιγραφεί με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορεί κάποιος που διαθέτει ένα ανάλογο πρόγραμμα σε άλλο μηχάνημα να σχεδιάσει κάτι παρεμφερές. Εδώ θα πρέπει να σημειώσουμε ότι σκοπός μας δεν ήταν η τέλεια αναπαραγωγή του λογότυπου, για την οποία θα χρειαζόταν περισσότερος χρόνος.

GRAPHICS POWER ΣΤΟΝ ARCHIMEDES

ΤΩΝ Π. ΣΑΡΙΚΑ - Ι. ΣΠΙΝΟΥ

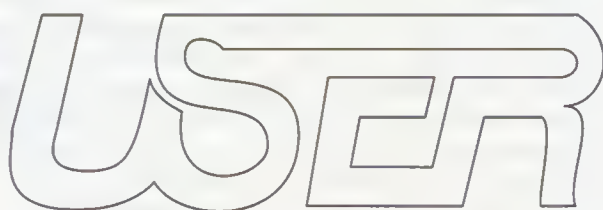
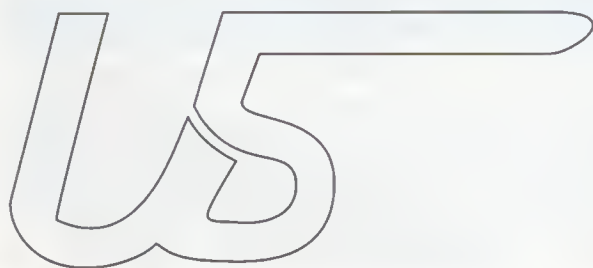
Για το συγκεκριμένο παράδειγμα χρησιμοποιήθηκαν τα προγράμματα DRAW και ATELIER. Με το πρώτο δημιουργήθηκε το object-oriented outline του λογότυπου, ενώ με το δεύτερο οι διάφορες σκιές

και τα fills. Το outline θα μπορούσε να έχει επίσης γίνει με ATELIER, αλλά θα ήταν πιο δύσκολο, μια και το DRAW που χειρίζεται καμπύλες Bezier διευκολύνει πολύ τα πράγματα. Ήταν επίσης και μία ευκαιρία να δεί-

ξουμε το πως συνεργάζονται τα object-oriented με τα bitmap προγράμματα στον Archimedes.

Η πορεία που ακολουθήθηκε ήταν η εξής: εν αρχή ην το χάος!

Μετά ανάβουμε τον



USER

φέρουμε το outline στο κατάλληλο μέγεθος για την μετατροπή του σε bitmapped. Το resizing αυτό

μπορούσαμε να τα έχουμε όλα φορτωμένα στη μνήμη) όπου και εισάγουμε το bitmapped λογότυπο.

Στο Atelier θα δημιουργηθούν η σκιά και το περίγραμμα στο λογότυπο και θα γίνουν τα διά-

Archimedes και εγένετω φως. Φορτώνουμε το πρόγραμμα DRAW και με την επιλογή Enter curve ή με το αντίστοιχο icon του toolbox, σχεδιάζουμε χονδρικά το περίγραμμα των πρώτων γραμμάτων, προσπαθώντας όμως να κρατήσουμε κάπως τις αναλογίες μια και αυτό θα διευκολύνει τη μετέπειτα εργασία (σχήμα 1).

Επειτα προσπαθούμε να εξομαλύνουμε το δημιουργηθέν περίγραμμα ώστε να μοιάζει κατά το δυνατόν με το πρωτότυπο (και λέμε κατά το δυνατόν γιατί οι αναλύσεις στις οποίες δουλεύουμε και η δεξιολογία (!!!) μας δεν μας επιτρέπουν να το κατασκευάσουμε ακριβώς όμοιο) όπως φαίνεται στο σχήμα 2.

Αφού δημιουργηθούν τα πρώτα δύο γράμματα έχουμε πλέον τους κατευθυντήριους άξονες για την δημιουργία ολόκληρου του λογότυπου, πχ. το πάχος των γραμμάτων ή την κλίση τους και βασιζόμενοι σ' αυτούς δημιουργούμε το υπόλοιπο (σχήμα 3).

Μπορούμε λοιπόν τώρα να κάνουμε μικροδιορθώσεις και να

γίνεται σε επίπεδο object γιατί αν γινόταν σε επίπεδο bitmapped θα είχαμε αλλοιώσεις στην ποιότητα του outline που θα προέρχονταν από την μεγένθυση των pixels. Για την μετατροπή χρησιμοποιείται κάποιο από τα προγράμματα που δίνονται μαζί με τον Archimedes, το Paint. Χρησιμοποιώντας την επεξεργασία get screen area από το μενού του icon bar, μετατρέπουμε σε sprite (σχήμα 4) την περιοχή του παραθύρου του draw που περιέχει το λογότυπο και το μεταφέρουμε σε diskette (όποιος φυλάει τα ρούχα του ...) Χωρίς να φύγουμε από το desktop βγαίνουμε από το

draw και το paint και φορτώνουμε το Atelier (αν ο δ υ σ τ υ χ ή ς Archimedes μας είχε έστω και 2MB RAM θα

φορα γεμίσματα με χρώμα. Αρχικά γεμίζουμε (fill) το εσωτερικό του, με το ίδιο χρώμα που έχει και το περίγραμμα. Έτσι

έχουμε πλέον ένα solid USER (σχήμα 5). Αμέσως μετά έπρεπε να δημιουργηθεί το περίγραμμα που αργότερα με το κατάλληλο γέμισμα θα έκανε το λογότυπο να μοιάζει με τρισδιάστατο.

Για να γίνει κάτι τέτοιο υπάρ-

USER

USER

USER

USER

USER

χουν πολλοί τρόποι. Εμείς διαλέξαμε τον πιο απλό έτσι ώστε να μπορούν να τον υλοποιήσουν οι περισσότεροι χρήστες. Αυτός αναλύεται στα παρακάτω βήματα:

1) Αφού επιλέξουμε το background χρώμα σαν transparent, παίρνουμε το λογότυπο σαν sprite (ή brush σε άλλα μηχανήματα).

2) Γεμίζουμε με ένα άλλο χρώμα το λογότυπο και το ξανακάνουμε sprite.

3) Ξαναγεμίζουμε με το αρχικό χρώμα το λογότυπο.

4) Τοποθετούμε το sprite έτσι ώστε να συμπέσει με το λογότυπο στην οθόνη.

5) Κάνουμε αντίγραφα του λογότυπου σε τρόπο ώστε να δημιουργήσουμε ένα λογότυπο 4 pixels φαρδύτερο κατά τη διεύθυνση X και 2 κατά τη διεύθυνση Y (αυτό συμβαίνει γιατί δουλεύουμε σε ανάλυση 640x256 στην οποία το aspect ratio είναι 1:2).

6) Τοποθετούμε το δεύτερο sprite που πήραμε από την οθόνη στο κέντρο του λογότυπου, όπως αυτό έχει διαμορφωθεί τώρα.

Όταν ολοκληρωθούν τα βήματα αυτά θα έχουμε ένα περίγραμμα διαφορετικού χρώματος γύρω από το λογότυπο (σχήμα 6). Επαναλαμβά-

νουμε ότι υπάρχουν και ευκολότεροι τρόποι για να έχουμε το προηγούμενο αποτέλεσμα αλλά αυτός που παρουσιάσαμε μπορεί

να γίνει από οποιοδήποτε μηχανήμα.

Αυτό που πλέον λείπει από τη γενική μορφή του λογότυπου είναι η σκιά. Η διαδικασία που



ακολουθήσαμε για αυτήν δεν διαφέρει πολύ από την αντίστοιχη της πρώτης, όπως θα δούμε άλλωστε αμέσως τώρα:



1) Αφού επιλέξουμε το

background χρώμα σαν transparent παίρνουμε το λογότυπο σαν sprite (ή brush).

2) Γεμίζουμε την πρώτη σκιά που είχαμε φτιάξει με το ίδιο χρώμα που είχε και το εσωτε-



ρικό.

3) Τοποθετούμε το sprite έτσι ώστε να απέχει από το μονόχρωμο λογότυπο 4 pixel κατά

κάθε άξονα.

Εδώ πρέπει να τονίσουμε ότι πρέπει να τοποθετηθεί το sprite με τρόπο τέτοιο που θα μας δώσει την ψευδαίσθηση της σκιάς. Για να πετύχουμε κάτι τέτοιο πρέπει να λαμβάνουμε υπόψη μας και την διεύθυνση με την οποία πέφτει το φως επάνω στο αντικείμενο (σχήμα 7).

Κατόπιν δημιουργούμε την εντύπωση του μεταλλικού, κάνοντας ένα ντεγκραντέ fill (ελληνιστί: πλήρωσις μετά σταδιακής αυξήσεως φωτεινότητας) όπως φαίνεται και στο σχήμα 8.

Σειρά τώρα έχει το fill του περιγράμματος. Επειδή το πρόγραμμα που χρησιμοποιούμε δεν έχει την δυνατότητα να δημιουργήσει ένα τέτοιο εφφέ

με μια κίνηση, απαιτούνται περισσότερα βήματα: Πρώτα κόβουμε το περίγραμμα (σχήμα 9) και έπειτα γεμίζουμε τα ενδιάμεσα κομμάτια έτσι ώστε να πετύχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα (σχήμα 10). Τώρα, το μόνο που μένει είναι να ενώσουμε τα κομμάτια με τα κατάλληλα χρώματα (σχήμα 11).

Αυτό ήταν! Πως σας φάνηκε; Ελπίζουμε ότι πήρατε μια καλή γεύση του τι μπορεί να φτιάξει κανείς με απλές

εργασίες και σκεφτείτε τί δυνατότητες υπάρχουν αν έχετε εξασκηθεί αρκετά και αφήσετε τη φαντασία σας ελεύθερη!

Ας δούμε όμως μερικές από τις βασικές εντολές αναλυτικά.

Ξαναλέμε ότι τα πρόγραμμα δεν τρέχει σε Locomotive basic.Γι' αυτό πληκτραλαγή-
στε κανονικό,σώστε τα,φορτώστε την Laser basic, τρέξτε τα και οπολαύστε.Πειραμα-
τιστείτε και όποιο απαρία έχετε στην γλώσσα αυτή,εδώ είμαστε εμείς.

DEMO MAKERS

ΤΟΥ Γ.ΑΒΔΟΥΛΑ

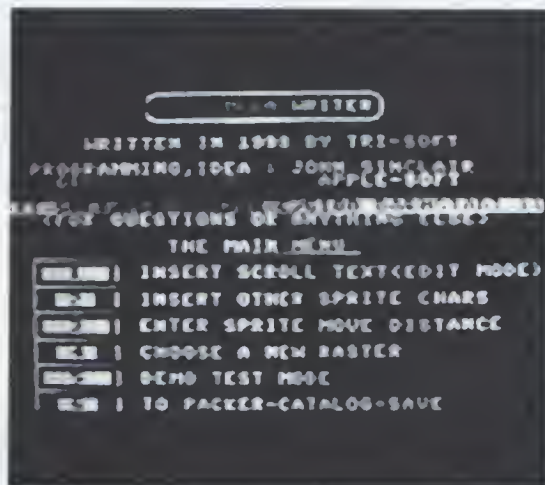
30 USER

C ommodore 64. Ένα μηχάνημα που ίσως αδικήθηκε ή μάλλον παραμελήθηκε (λόγω Amiga). Ένας υπολογιστής που αν δεν κυκλοφορούσε η Amiga ίσως να είχε ακόμα τα σκήπτρα των Home υπολογιστών, επειδή αφ' ενός έχει καταπληκτικές δυνατότητες ήχου (προνόμιο των Commodore), αφετέρου διαθέτει αρκετά καλές δυνατότητες γραφικών. Αυτό άλλωστε το διαπιστώνουμε αν ασχοληθούμε με προγράμματα ζωγραφικής, ήχου και κίνησης, προγράμματα που μας κάνουν θεαματική επίδειξη δυνατοτήτων. Εκτός βέβαια από τα παιχνίδια υπάρχουν και τα DEMO. Ο σκοπός των DEMO δεν είναι να ικανοποιήσουν τους gamers αλλά να παρουσιάσουν γενικά τις δυνατότητες τού υπολογιστή. Γι' αυτό άλλωστε τα DEMO τα βρίσκουμε στις βιτρίνες των μαγαζιών που πουλάνε υπολογιστές. Στην αρχή τα DEMO ήταν προνόμιο μόνο των κατασκευαστών προγραμμάτων και των εταιριών υπολογιστών κι αυτός ήταν ο λόγος που οι περισσότερες εταιρείες software

αυτά με σκοπό να σας παροτρύνουμε να ασχοληθείτε βαθύτερα με τα "κόλπα" και τις δυνατότητες του υπολογιστή σας.

OMEGA WRITER

Ξεκινάμε λοιπόν με τη παρουσίαση του OMEGA WRITER που γράφτηκε από την TRI-SOFT. Την ιδέα προγραμματισμού την είχε ο



John Sinclair, ένας προγραμμαστής με πολλές διακρίσεις στο χώρο των utilities, ενώ τα γραφικά και ο σχεδιασμός ήταν δημιουργία της APPLE-SOFT. Αφού φορτώσουμε το πρόγραμμα βλέπουμε ένα μενού με ωραίες εναλλαγές χρωμάτων. Ακόμα κινούνται χαρα-

κτήρες σε όλο το μήκος και πλάτος της οθόνης. Οι βασικές δυνατότητες του μενού είναι: πατώντας το "1" βγαίνετε σε ένα μενού το οποίο αποτελείται από πέντε επιλογές. Η πρώτη επιλογή λέει ότι με τη βοήθεια των cursor keys μπορείτε να μετακινήσετε το scroll text δεξιά-αριστερά. Η δεύτερη επιλογή, σας δίνει τη δυνατότητα να επιστρέψετε στο αρχικό μενού πατώντας το



διαφημίζουν τα προγράμματά τους μέσω αυτών. Βέβαια, σιγά-σιγά άρχισαν να φτιάχνονται διάφορα προγράμματα τα οποία σας δίνουν τη δυνατότητα να φτιάξετε δικά σας DEMO. Αυτή η κατηγορία προγραμμάτων ονομάζεται DEMO αλλά λίγα DEMO MAKERS. Θα παρουσιάσουμε μερικά από

Return, ενώ η τρίτη σας βοηθάει να μετακινήσετε το scroll text σε μεγάλη απόσταση (40 χαρακτήρες δεξιά ή αριστερά). Κάτω από τη τρίτη επιλογή, παίρνουμε πληροφορίες για το ποιό πλήκτρο πατήσαμε τελευταίο. Στη μέση της οθόνης βρίσκεται ο χώρος στον οποίο γράφουμε το scroll text. Μετά από το scroll text ακολουθεί

μία επιλογή η οποία αναφέρει που θα τελειώσει το scroll text. Για τους απαιτητικούς υπάρχει ακόμα μία επιλογή η οποία τους επιτρέπει να δούν μία λίστα με τις παρακάτω δυνατότητες. Πατώντας το shift και A/D μέσα στο text, το scroll πηγαίνει αργά ή γρήγορα αντίστοιχα.

Με το shift πάντα πατημένο έχουμε: με το "E" το scroll σταματάει για μια στιγμή, με τα F/G κλείνουμε ή ανοίγουμε τη μουσική αντίστοιχα, με το H/I εμφανίζουμε ή όχι τους χαρακτήρες που κινούνται στην οθόνη, με J/K αλλάζουμε την απόχρωση του background, με L/M αλλάζουμε την απόχρωση των χαρακτήρων, με το N αρχίζει η μουσική από την αρχή, ενώ τέλος με τα </> καθορίζουμε τη κατεύθυνση του scroll (δεξιά-αριστερά). Επαναλαμβάνω ότι όλα αυτά γίνονται με πατημένο το shift και το αντίστοιχο πλήκτρο.

Επιστρέφουμε στο αρχικό μενού και πατάμε "2". Τότε μπορούμε να αλλάξουμε τα γράμματα του text. Μετά πάλι στο αρχικό μενού μπορούμε να αλλάξουμε τη κίνηση των χαρακτήρων κάθετα και οριζόντια, πατώντας τό "3". Η επιλογή "4" μας δίνει τη δυνατότητα να αλλάξουμε το χρώμα από το background του scroll, μέσα από μία πα λέτα 8 χρωμάτων. Ακόμα, η επιλογή "5" μας επιτρέπει να δούμε ολοκληρωμένο το DEMO μας. Τέλος, με την επιλογή "6" μπορούμε να σώσουμε και να συμπίεσουμε συγχρόνως το DEMO που δημιουργήσαμε από το παραπάνω μενού.



DEMOMAKER V1.0

Άλλο ισάξιο πρόγραμμα είναι το Demomaker 1.0. Κατασκευάστρια εταιρεία είναι η W.O.D. Στο πρόγραμμα αυτό, η πρώτη εικόνα που εμφανίζεται στην οθόνη είναι ένα ολοκληρωμένο DEMO φτιαγμένο

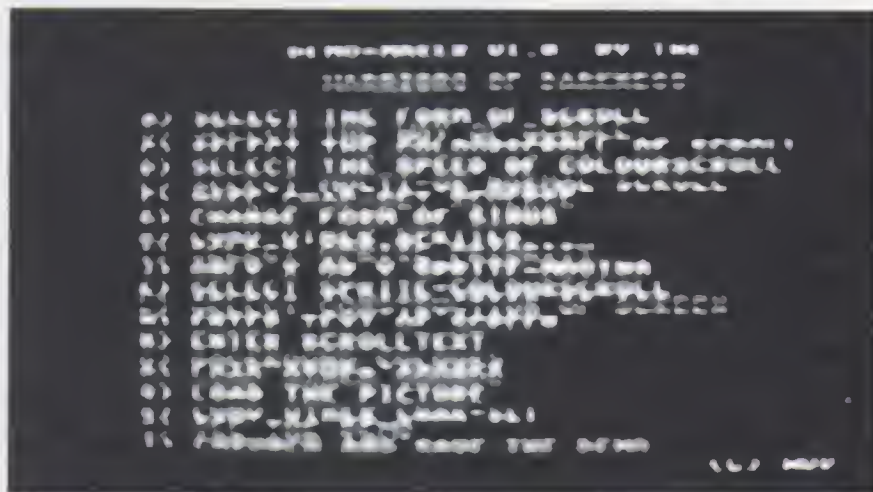


από την ίδια την εταιρεία. Λόγω όμως του περιορισμένου χώρου θα αναφέρουμε μόνο τις διαφορές του από το OMEGA WRITER, μια και τα δύο προγράμματα έχουν πολλές κοινές επιλογές.

Εδώ έχουμε ένα μενού, κάθε επιλογή του οποίου αντιστοιχεί στα γράμματα από το A ως τό T. Με το A μπορούμε να διαλέξουμε το μέγεθος του scroll. Υπάρχει βέβαια και η κλασική δυνατότητα όπου με το C μας δίνεται η ευκαιρία να αλλάξουμε το χρώμα των χαρακτήρων του scroll διαλέγοντας ανάμεσα από 5 χρώματα. Η επιλογή E μας επιτρέπει να διαλέξουμε μονόχρωμο ή πολύχρωμο scroll, ενώ με την επιλογή H μπορούμε να φορτώσουμε άλλους χαρακτήρες, αν βέβαια έχουμε το κατάλληλο πρόγραμμα. Μπορούμε ακόμα να διαλέξουμε τις αποχρώσεις των text που υπάρχουν στην οθόνη με την επιλογή L.

Οι επιλογές P,Q,R είναι καθοριστικές γιατί σε συνεργασία με την H μπορούμε να τροποποιήσουμε ουσιαστικά σημεία του DEMO. Δηλαδή μπορούμε να αλλάξουμε τον ήχο, τη βασική εικόνα και τους χαρακτήρες. Με την επιλογή S (See Demo) βλέπουμε το DEMO στα ενδιαμέσα βήματά μας αλλά και αφού το τελειώσουμε. Αυτά είναι τα βασικά χαρακτηριστικά του DEMOMAKER V1.0.

Υπάρχουν βέβαια και άλλα DEMOMAKERS αλλά είναι περιττό να τα αναλύσουμε μια και έχουν όλα σχεδόν τις ίδιες επιλογές και δυνατότητες. Αξίζει να ασχοληθείτε μ' αυτή τη κατηγορία προγραμμάτων μια και ο υπολογιστής δεν αποτελεί μόνο μέσο ψυχαγωγίας και διασκέδασης αλλά έχει την δυνατότητα να σας αναπτύξει τό αίσθημα του "προγραμματισμού", ικανοποιώντας με αυτό τον τρόπο τις εσωτερικές παρορμήσεις σας για δημιουργία.



Οπως θα είδατε και στο προηγούμενο άρθρο μας, αγαπητοί αναγνώστες, σκοπός της στήλης είναι να σας παρουσιάσει μερικά από τα χρησιμοποιότερα περιφερειακά που κυκλοφορούν για συμβατούς υπολογιστές και να εξετάσει τις δυνατότητες που δίνουν στους χρήστες. Βέβαια, οι κάρτες οθόνης δεν αντιπροσωπεύουν ακριβώς αυτό που ο καθένας αντιλαμβάνεται σαν "περιφερειακό", όλοι όμως οι χρήστες επηρεάζονται άμεσα από το είδος της κάρτας γραφικών που διαθέτει ο υπολογιστής τους. Γι' αυτό, σήμερα θα εξετάσουμε τις διάφορες κάρτες οθόνης που κυκλοφορούν στην αγορά, σε σχέση με τη χρησιμότητά τους για το χρήστη.

ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ ΟΘΟΝΗΣ ΚΑΙ Η ΧΡΗΣΙΜΟΤΗΤΑ ΤΟΥΣ

MDA, CGA

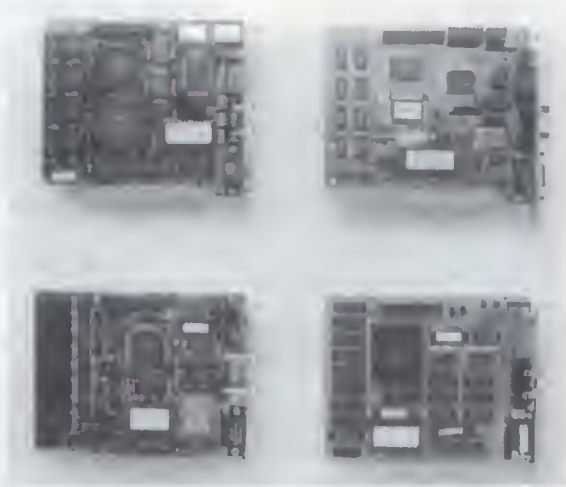
ΚΑΙ

HERCULES

Ας ξεκινήσουμε από την αρχή και από την πρώτη κάρτα οθόνης για συμβατούς υπολογιστές. Πρόκειται για την όχι και τόσο γνωστή κάρτα MDA (Monochrome Display Adapter) που συνόδευε το πρώτο IBM PC, όταν παρουσιάστηκε το 1981. Θα προσέξτε ίσως πως τη χαρακτήριζαν σαν "κάρτα οθόνης" κι όχι σαν "κάρτα γραφικών", αφού πρόγμοι η κάρτα αυτή δε διαθέτει δυνατότητες απεικόνισης γραφικών. Η IBM είχε θεωρήσει ότι οι αγοραστές των πρώτων προσωπικών υπολογιστών θα ενδιαφέρονταν μάλλον για εργασίες όπως η επεξεργασία κειμένου και ο προγραμματισμός, που δεν απαιτούσαν όμως δυνατότητες για γραφικά. Εξόλλου, η IBM πρόσφερε την κάρτα CGA (Colour Graphics Adapter), για όσους ήθελαν να χρησιμοποιήσουν γραφικό. Αυτή η κάρτα, είχε τη δυνατότητα να παρουσιάζει μέχρι τέσσερο χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη.

Λίγο καιρό μετά τη παρουσίαση αυτών των καρτών οθόνης από την IBM, οι διάφοροι ανεξάρτητοι κοτοσκευαστές άρχισαν να παρουσιάζουν κάρτες οθόνης συμβατές με τις προηγούμενες, οι οποίες πρόσφερον δυνατότητες που ξεπερνούσαν αυτές των αρχικών καρτών και επεξέτειναν τις δυνατότητές τους. Η πιο γνωστή από αυτές τις κάρτες είναι η

HERCULES (Hercules Graphics Adapter ή HGA), που είναι συμβατή με την κάρτα MDA και επιπλέον προσφέρει τη δυνατότητα μονοχρωματικών γραφικών. Σύντομο, η κάρτα HERCULES εκτόπισε την MDA από την αγορά και έγινε το στόντορ της αγοράς. Ας εξετάσουμε όμως αυτές τις πρώτες κάρτες οθόνης. Η MDA και η HERCULES είναι μονοχρωματικές κάρτες, πράγμα που σημαίνει ότι συνεργάζονται με οθόνες που έχουν τη δυνατότητα να παρουσιάζουν δύο μόνο χρώματα, συνήθως Ασπρο-Μούρο, Πράσινο-Μαύρο ή Πορτοκαλί-Μούρο. Αντίθετο, η κάρτα CGA έχει τη δυνατότητα να συνεργαστεί με έγχρωμες οθόνες και να οπιοδόσει τέσσερο χρώματα ταυτόχρονα. Όλες οι κάρτες έχουν και κατάσταση λειτουργίας κειμένου όπου οι χαρακτήρες σχεδιάζονται από μια μήτρα 8 x 14 pixels. Αυτό δημιουργεί κάποιο πρόβλημα στην ευκρίνεια των χαρακτήρων, που μερικές φορές καταντούν ιδιαίτερο δυσδιάκριτοι. Επιπλέον, οι αρχικές κάρτες CGA παρουσίαζαν ένα τρεμόποιγμο, ιδιαιτέρα κατά το scrolling της οθόνης, που πολλές φορές ήταν ιδιαίτερα ενοχλητικό.



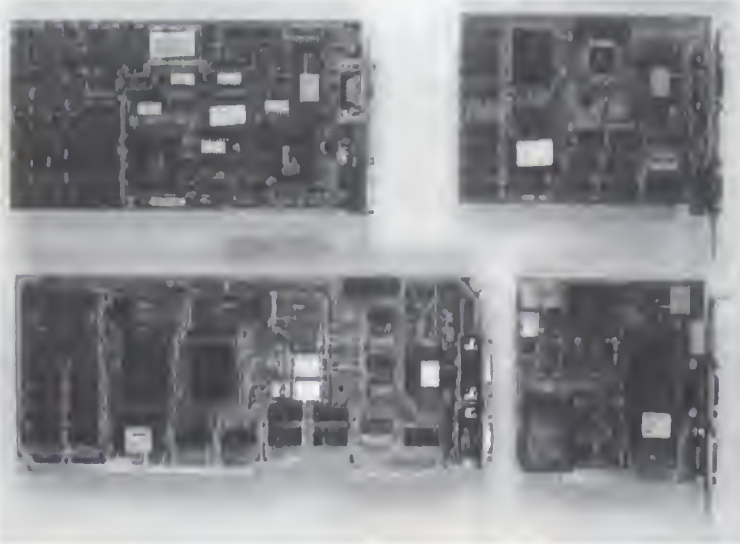
Οι ανεξάρτητοι κατασκευαστές έδωσαν κι εδώ τη λύση, παρουσιάζοντας κάρτες συμβατές με τις τρεις πραγματοποιούμενες και απαιείς παραύσαν να συνεργαστούν τάσα με έγχρωμες άσα και με μαναχρωματικές αθάνες. Σε αυτές τις τελευταίες, τα χρώματα αποδίδονταν σαν διαβαθμίσεις του βασικού χρώματος. Αυτές οι κάρτες είχαν μεγάλη επιτυχία, και αποτελούν σήμερα συνηθισμένα μέρος ενός φτηνού συστήματος, μαζί με μια οθάνη διπλής συχνότητας για να τις υποστηρίξει. Απατελούν μια καλή λύση για επεξεργασία κειμένου και γραμματισμά, άπως και για κάθε περίπτωση κατά την οποία ενδιαφέρει να κρατηθεί χαμηλά το κόστος του συστήματος.

Τέλος, θα πρέπει να αναφερθεί ότι παρουσιάστηκαν στην αγορά και κάρτες άπως η PLANTRONICS, η οποία πρόσφερε περισσότερες στήλες στην κατάσταση λειτουργίας κειμένου, καθώς και άλλες από μεμονωμένους κατασκευαστές, άπως η AMSTRAD, η οποία πρόσφερε μια εκτεταμένη έκδοση της κάρτας CGA, με 16 χρώματα ταυτόχρονα στην αθάνη με ανάλυση 320x200 pixels. Είναι πάντως αλήθεια πως η αγορά ζητούσε αλαένα και υψηλότερη ανάλυση, παιότητα και περισσότερα χρώματα. Έτσι φτάσαμε στις κάρτες EGA και VGA, οι οποίες είναι συμβατές με τις πραγματοποιούμενες.

EGA ΚΑΙ VGA

Ηταν τα 1984, άταν η IBM έδωσε στα καινά την κάρτα EGA (Enhanced Graphics Adapter). Αυτή είχε μέγιστη ανάλυση 640x350 με 16 χρώματα ταυτόχρονα στην αθάνη, διαλεγμένα μέσα από μια παλέτα 64 χρωμάτων. Τώρα οι χρήστες ανακάλυπταν ότι υπήρχαν και άλλα χρώματα πέρα από τα γνωστά Γαλάζιο-Μωβ-Μαύρα-Άσπρο ή Κάκκινα-Πράσινα-Μαύρα-Άσπρα της CGA. Τέλος πια οι μικράι

κακοσχεδιασμένοι χαρακτήρες και τα τρεμαύλιασμα της οθόνης. Η νέα κάρτα είχε μήτρα χαρακτήρων 14x8, hardware scrolling που επέτρεπε την αμαλή και γρήγαρη κίνηση των γραφικών στην οθάνη, πράγμα που σήμαινε παλλά για τους κατασκευαστές παιχνιδιών, αλλά και εφαρμογών άπως το CAD καθώς και για τα περιβάλλοντα γραφικών, άπως τα WINDOWS. Ακάμη, η υψηλότερη συχνότητα



ανανέωσης της αθάνης έκανε την εικόνα πιο σταθερή και ευδιάκριτη, και η δυνατότητα για επιπλέον γραμματασειρές (fonts), έδινε νέα διάσταση στις εφαρμογές. Δυστυχώς, η ποιότητα και οι επιπλέον δυνατότητες της κάρτας EGA έχουν αντίκρουσμα και στις τιμές τόσο της κάρτας όσο και της απαραίτητης αθάνης που τη συνανέυει. Γι' αυτά απευθύνεται μάλλον στους ειδικούς που ασχολούνται με εφαρμογές CAD, στους εκλεκτικούς παιχιδάδες και γενικά σε άσους έχουν μεράκι με την παιότητα. Φυσικά, πέρα από την κάρτα EGA έχουν κυκλοφορήσει και κάρτες με υψηλότερη ανάλυση από την EGA, οι λεγόμενες SUPER EGA, οι οποίες άμως έχουν υπερκεραστεί από τα τελευταία δημιουργήματα της IBM, την κάρτα VGA. Η κάρτα VGA (Video Graphics Array) παρουσιάστηκε από την IBM με την ευκαιρία της παραύσης του συστήματος PS/2 και κατόπιν αντιγράφηκαν οι δυνατότητές της από άλλους κατασκευαστές, άποτε παραυσιάστηκε για συστήματα PC και AT. Είναι συμβατή με τις προηγούμενες κάρτες αθάνης αλλά έχει μέγιστη ανάλυση 640 x 480 με δύο χρώματα,

ένώ είναι διαθέσιμες και αναλύσεις 640 x 350 με 16 χρώματα και 320 x 200 με 256(!!) χρώματα στην οθάνη, από μια παλέτα 262144 χρωμάτων. Η μήτρα των χαρακτήρων φτάνει τα 9 x 16 και η ευκρίνεια είναι πολύ καλή. Υπαστηρίζονται περισσότερες γραμματασειρές από ότι στην κάρτα EGA και υπάρχει κι εδώ η δυνατότητα για hardware scrolling. Η συχνότητα ανανέωσης της αθάνης είναι ακόμα υψηλότερη από ότι στην EGA και για πρώτη φορά το σήμα είναι αναλογικά κι άχι ψηφιακά. Υπάρχουν πάντως και κάρτες VGA, που έχουν και έξαδα ψηφιακή, για σύνδεση με απλές οθάνες, ακόμα και κάρτες με έξαδα για σύνδεση με καινή τηλεάραση. Οπωςδήποτε, η κάρτα VGA είναι μια αξιαθάμαστη κάρτα αθάνης. Η απόδοσή της είναι καρυφαία, και κατάλληλη για τις πιο απαιτητικές

εφαρμογές, και φυσικά είναι περίφημη για παιχνίδια. Αυτή είναι η κάρτα που επιτρέπει στον κάτοχο ενός συμβατού να αντικρύζει σαν ίσας πρας ίσα τον κάτοχο μιας AMIGA. Έχει άμως και τά μειονέκτημα πως απαιτεί αρκετά μεγάλη υπολογιστική ισχύ για να οδηγηθεί σωστά.

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Μετά την παρουσίαση της κάρτας VGA από την IBM, οι διάφοροι κατασκευαστές παραυσίασαν κάρτες που πρσφέρουν υψηλότερες αναλύσεις της τάξης των 600 x 800, ως 1024 x 1024 με 256 χρώματα ταυτόχρονα στην αθάνη. Πιστεύεται ότι σύνταμα η IBM θα παραυσιάσει μια κάρτα γραφικών με ανάλυση ψηλότερη της VGA, που θα θέσει το νέο πρότυπο για τις κάρτες γραφικών. Η εξέλιξη άμως δεν προβλέπεται να σταματήσει, καθώς οι διάφοροι κατασκευαστές αναζητούν τράπους να βελπώνουν την παιότητα των καρτών αθάνης και τα αγαραστικό καινά αυξάνει διαρκώς τις απαιτήσεις του.

Επιλογή

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR SEIKOSHA

SOFTWARE

PC COMPATIBLES

ATARI AMIGA

AMSTRAD C64

COMPUTERS

ATARI STE

AMIGA 500

ATARI PC3

HYUNDAI

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

JOYSTICKS

ΔΙΣΚΕΤΕΣ

ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ

ΧΑΡΤΙ ΚΑΛΩΔΙΑ

ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ

DESKTOP PUBLISHING CALAMUS

ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΠΑΚΕΤΟ ΓΙΑ AMIGA ΚΑΙ ATARI STE

Η ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ΜΟΝΟ ΣΤΟΝ ATARI STE

ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ ΠΡΟ-ΠΟ ΓΙΑ ΤΟΝ ATARI

DEALER THE SINGULAR

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΚΟΥΣΟΥΡΗΣ ΑΓΓΕΛΟΣ Β. ΣΟΦΙΑΣ 64 ΜΑΡΟΥΣΣΙ ΤΗΛ. 8065575

ΣΥΜΠΑΝ computers

AMIGA
ATARI ST
ARCHIMEDES
PHILIPS

ΟΛΑ ΤΑ ORIGINAL GAMES

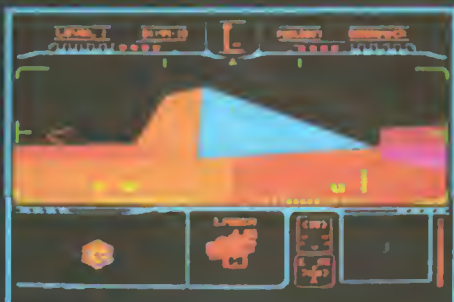
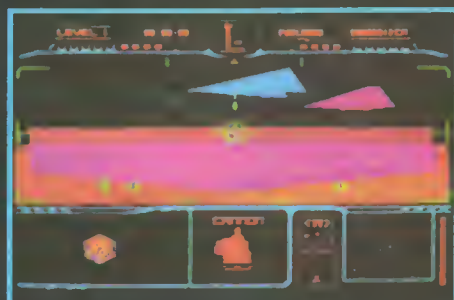
ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ
ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

Επωφεληθείτε από τις προσφορές
κάθε μήνα



Στουρνάρα 27 και Μπότση - τηλ. 3625024

MATRIX MARAUDERS



MATRIX MARAUDERS

ΓΗ ΕΝΑ - ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ ΓΙΑ ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΗ. Η ΩΡΑ ΣΑΣ ΗΡΘΕ...

Καθώς ορμάτε ανάμεσα στο αμυγλέγραμμα μαζών των τούνελ του θανάτου, πρέπει να ξεπεράσετε τις επικίνδυνες στρεβλώσεις και οτραφές αν θέλετε να αυνεχίατε την πορεία σας στο παιχνίδι. Η θονόοιμη πορεία του αγωνιστικού οχήματος περνάει από ένο δίκτυο ορυχείων τα οποίο είναι γεμάτα από bonus (που περιλαμβάνουν ενισχυτές ταχύτητας και κάψουλες καυαίμων), τα οποίο πρέπει να συλλέξετε προκειμένου να επιβιώσετε.

Πρόκειται για ένο μοναδικό τριαδιάστατα παιχνίδι δράσης.

Είναι ο φοντοοτικότερος εξομοιωτής αγωνιστικής οδήγησης που θα βρείτε α' αυτή την περιοχή του Γαλοξίου.

Έχει δυνατότητα σύνδεσης μέσω της σειριακής θύρας για να παίξουν δύο παίκτες ταυτόχρονα.

Digitised ακουστική βοήθεια πλοήγησης.

Πολλαπλή δυνατότητα επιλογής οπλισμού.

Η οπιοτολή σας: Να αναδειχθείτε Πρώτος Εξολοθρευτής ώστε να γίνετε οπιοδεκτός ως ο μοναδικός ικανός και κατάλληλος για την αφρόκρεμα των διαγαλαξιακών πιλότων!! Μπορείτε να αντιμετωπίσετε την πρόκληση;

Διάθεση:

DELTA

COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ ΤΗΛ. 5820643 - 5811532

ΠΕΡΙΛΑΒΕ



ΤΟΥ
Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

STAR TREK V

THE FINAL FRONTIER

Αυτό το κινηματογραφικό έργο που ήταν αγαπημένη τηλεοπτική σειρά και έγινε αρκετές φορές παιχνίδι είναι πολύ ανθεκτικό.

Παιός ξέρει σε τί οφείλεται αυτό το χάρισμα. Να είναι τα προσεγμένα εφέ, μήπως το σενάριο (θυμάστε το καταπληκτικό πρώτο μέρος στον κινηματογράφο), τα εξωγήινα όντα, το βάθος των χαρακτήρων, το σχήμα του διαστημοπλοίου;

Τέλος πάντων, ότι και να συμβαίνει πρέπει να παραδεχτούμε ότι δεν είναι εύκολο να φτιάξεις ένα πετυχημένο game από ένα τόσο πολύπλοκο έργο. Ας δούμε πώς τα κατάφερε η Mindscape.

Ενώ ακόμα δεν έχουν τελειώσει οι επισκευές στο Enterprise, ξεκινάτε να διασφαλίσετε τη ζωή των πρεσβευτών, που έχουν πέσει όμηροι στα χέρια τρομοκρατών, στο πλανήτη Nimbus III (πρώην πλανήτης της ειρήνης). Αφού διευθετήσατε αυτό το μικρό πρόβλημα, ο αποστάτης Sybok, εκ του πλανήτη Vulkan (μακρινός σύγγενής του Spock δηλαδή) έχει καταλάβει το σκάφος (τί θράσος!) και κατευθύνεται προς το Great Barrier στο κέντρο του γαλαξία, όπου υποτίθεται ότι βρίσκεται ο μυθικός πλανήτης Sha Ka Ree από όπου πρωτοξεκίνησε η ζωή. Στο μεταξύ αυτό το ξέρουν και οι Klingons οι οποίοι στέλνουν ένα από τα καλύτερα διαστημόπλοιά τους, το Bird of Prey (ώραίο όνομα) με κυβερνήτη τον νέο και φιλόδοξο Klaa. Βάζετε πορεία για τον Sha Ka Ree αλλά λόγω των βλαβών που υπάρχουν ακόμα στο σκάφος, μπαίνοντας σε υπερταχύτητα πέφτετε στο φαινόμενο της Wormhole.

Το φαινόμενο αυτό είναι κάτι σαν διαστημικός κυκλώνας μέσα στον οποίο εκτός από εσάς, έχουν παγιδευτεί μετεωρίτες και κρύσταλλοι Dilitium. Αυτοί οι κρύσταλλοι είναι

ΤΙΤΛΟΣ	Star Trek V
HOUSE	Mindscape
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	5500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

πολύτιμοι για σας, καθώς αποτελούν τη μόνη πηγή ενέργειας του Enterprise. Σ'αυτή τη φάση του παιχνιδιού τα Phasers δεν λειτουργούν και έχουν αντικατασταθεί από ελκτικές ακτίνες. Μόλις σημάδεψετε (με αυτόματη στόχευση) ένα Dilitium και ενεργοποιήσετε την ακτίνα, ο κρύσταλλος έρχεται στην κατοχή σας. Μην ξεχνάμε όμως τους μετεωρίτες γιατί αν σας χτυπήσουν θα πάθετε κάποια βλάβη, γ'αυτό πρέπει να τους προλάβετε προτού πλησιάσουν με φωτονικές τορπίλλες. Η Wormhole βέβαια δεν είναι επικίνδυνη μόνο γι' αυτό το λόγο, αλλά κυρίως γιατί τα τοιχώματά της είναι φτιαγμένα από βαριά σωματίδια που κινούνται με τρομερή ταχύτητα καταστρέφοντας σιγά σιγά το σκάφος σας αν πέσετε πάνω τους. Η κίνηση μέσα στη Wormhole δεν είναι διαρκώς ευθεία ούτε υπάρχει συνέχεια ο ίδιος χώρος για μανούβρες, πράγμα που κάνει τα πράγματα ακόμα δυσκολότερα. Το καλύτερο είναι να μη χρησιμοποιείτε full speed για να ελέγχετε

την κατάσταση και να έχετε υψώσει τις ασπίδες. Από αποψη χειρισμού κάθε κρύσταλλος που μαζεύετε σημειώνεται σε ειδικό window, ενώ ένας scanner δείχνει συνεχώς τη θέση σας μέσα στο επικίνδυνο αυτό φαινόμενο μαζί με τα αντικείμενα που πλησιάζουν.

KLINGON MINEFIELD

Bγαίνοντας επιτέλους από τα δύσκολα στο ανοιχτό διάστημα, σας περιμένει μία έκπληξη: τα Birds of Prey του στόλου των Klingon έχουν την δυνατότητα να τοποθετούν ένα βαρυτικό ναρκωπέδιο γύρω από το σκάφος σας. Αυτές οι νάρκες είναι πολύ ύπουλες γιατί αιγά-σιγά, καθώς είναι κυκλικά τοποθετημένες γύρω σας, σας πλησιάζουν. Μερικές από αυτές είναι υπεράρκετες για να καταστρέψουν το Enterprise. Το πλέγμα των ναρκών φαίνεται καθαρά στο ραντάρ σας, καθώς περιστρέφεται προς δύο διαφορετικές κατευθύνσεις και η μόνη σας ελπίδα για να ξεφύγετε (αν δεν μπορείτε να καταστρέψετε όλες τις νάρκες με τα Phasers) είναι να ανοίξετε έναν διάδρομο και στις δύο σειρές των ναρκών και να περάσετε γρήγορα ανάμεσά τους όταν και οι δύο σειρές ευθυγραμμιστούν.

"...Stardate: 8592.3 Captain's Log
Captain James T. Kirk

Αφού περάσαμε το Great barrier και ξεφύγαμε από το ναρκωπέδιο των Klingon, αυξήσαμε ταχύτητα. Σε λίγο βρισκόμασταν στον Sha Ka Ree. Σχηματίσαμε μία ομάδα, ο Spock, ο Dr. McCoy, ο Sybock και εγώ και με το επιβατηγό Corbeticus προσγειώθηκαν στον πλανήτη. Προς μεγάλη έκπληξη του Sybock ο πλανήτης όχι μόνο δεν ήταν το μέρος όπου πρω-



Before you have even had time to shower, you are informed by Starfleet of a priority seven situation in the neutral zone. The commander of the Starfleet appears on the viewscreen

τοδημιουργήθηκε η ζωή αλλά ήταν η φυλακή και το καταφύγιο ενός ανισορροπού οντος με τρομερές δυνάμεις. Γυρίζοντας στον Corbeticus τον βρήκαμε κατεστραμένο σε τέτοιο βαθμό που δεν υπήρχαν περιθώρια για επισκευή. Ο Sybock προσπάθησε να επικοινωνήσει τηλεπαθητικά με το όν πράγμα που τον οδήγησε στο θάνατό του. Αυτό όμως έδωσε το χρόνο σε μας να έρθουμε σε επαφή με το Enterprise. Ο Spock και ο McCoy διακτινίστηκαν αμέσως αλλά εξαιτίας μιας ξαφνικής βλάβης εγώ έμεινα στον πλανήτη. Τότε εμφανίστηκε μπροστά μου ο Κλαα. Ήταν φανερό πως θα υπήρχε μόνο ένας νικητής."

HAND TO HAND COMBAT

Hμάχη εδώ γίνεται με τεραστιά sprites σε κάποια απόκρημνα βράχια του πλανήτη. Επειδή ο πρωταρχικός στόχος της αποστολής σας

είναι η αποφυγή της σύρραξης με τους Klingon, πρέπει απλώς να πιάσετε αιχμάλωτο τον Κλαα, αφού τον αναισθητοποιήσετε σε μία μάχη σωμα με σώμα χωρίς όπλα. Η οθόνη έχει αλλάξει εντελώς και δεν υπάρχουν άλλες ενδείξεις εκτός από μία μπάρα που δείχνει τη δύναμη των αντιπάλων. Όπως είπα ήδη, οι χαρακτήρες σ' αυτό το στάδιο είναι τα μεγαλύτερα animated sprites που έχω δει ποτέ σε PC (με την εξαίρεση ίσως του Savage). Ως λάτρης των beat'em up όμως θα ήθελα περισσότερα frames στην κίνηση των χαρακτήρων και γενικά περισσότερες κινήσεις. Συγκεκριμένα εσείς έχετε τέσσερις επιθετικές κινήσεις, δύο με γραπίδες και δύο χτυπήματα καρτέ με τα πόδια και τέσσερις αμυντικές. Ο αντιπάλός σας έχει ανάλογες κινήσεις αλλά όχι τις ίδιες. Αυτός ο Klingon είναι πιο δυνατός από σας αλλά πιο αργός, γ' αυτό φροντίστε να αποφεύγετε τις κόντρες και να δίνετε καθαρά χτυπήματα. Μόλις νικήσετε αρχίζει η διακτινίση στο Enterprise (όχι πάντως με τα γραφικά που θα περιμένατε).

"...Stardate: 8601.9 Captain's Log
Captain James T. Kirk

Εδώ και μερικές μέρες ο Κλαα είναι 'φιλοξενούμενος' στο σκάφος. Σήμερα όμως μου έριξε το γάντι. Να κάνουμε μία μάχη στο διάστημα μέσω του εξομοιωτή μάχης. Εκείνο που με ανησυχεί περισσότερο είναι οι βλάβες του Enterprise."

B.O.P SIMULATOR

Hτύχη της αποστολής σας εξαρτάται από την έκβαση αυτής της τελευταίας μάχης. Δεν επιτρέπεται να χάσετε ούτε στην εξομοίωση από τον Klingon γιατί θα μειωθεί το κύρος σας και τότε Game over. Ανοίγοντας



"Sorry to interrupt your shore leave, Jim, but we received a disturbing transmission from Nimbus III - the planet of Galactic Peace. A terrorist force has captured the planet's single outpost and taken the Federation, Romulan, and Klingon consuls hostage."

τις πόρτες του εξομοιωτή ξαναγυρνάμε στο γνώριμο χειρισμό του σκάφους, αλλά αυτή τη φορά η επιρροή κίνηση γίνεται μέσα σε μία περιορισμένη ορβή τριών διαστάσεων. Βέβαια στην εξομοίωση το Enterprise εμφανίζεται με όλες τις τυχόν βλάβες του (πονηρός ο Klingon) πράγμα που απαιτεί ιδιαίτερη προσοχή. Δεν μπορείτε να αφήσετε σημαντικές ζημιές να διορθωθούν τελευταίες. Από άποψη χειρισμού δεν υπάρχει διαφορά από την κανονική πτήση, ενώ έχουν διαφοροποιηθεί τα όργανα και οι οθόνες. Εκτός από το ραντάρ που δείχνει τα αντικείμενα μέσα στην ορβή έχουμε ακόμα: Bird of pray Distance indicator για να ξέρετε την απόσταση του εχθρικού σκάφους, BOP altimeter και Starship altimeter (αφού βρισκόμαστε θεωρητικά τουλάχιστον σε τρισδιάστατο χώρο πρέπει να ξέρετε την διαφορά ύψους ανάμεσα στα δυο διαστημόπλοια). Υπάρχουν επίσης οι Relative and Absolute Directional Indicators οι οποίοι είναι κάπως πολύπλοκοι και γενικά δείχνουν την κίνηση των διαστημοπλοίων. Οι οθόνες και τα όργανα εδώ είναι αρκετά πολύπλοκα και θα χρειαστεί να μελετήσετε κάπως παραπάνω. Η δράση σ' αυτό το μέρος του παιχνιδιού είναι Elite-like και παρά τον περιορισμένο χώρο κίνησης, η επιτυχία είναι δύσκολη. Για να καταστραφεί ο εχθρός, πρέπει να πλησιάσετε πολύ και να τον χτυπήσετε με φωτονική торпύλλη ενώ τα Phasers δεν σας δίνουν πολλές ελπίδες για να νικήσετε, αφού οι αντίπαλοί σας φεύγουν γρήγορα από το στόχαστρο. Οι εχθρικές δυνάμεις ένα ή περισσότερα Birds of Pray ανταποδίδουν τα πυρά είτε με Phasers είτε με φωτονικές торпύλλες. Ως γνωστόν αυτά τα διαστημόπλοια έχουν την ικανότητα να γίνονται



After arriving at Nimbus III, Kirk storms the city, only to be captured by Cybock and the Galactic Army of Light

αόρατα οπότε στο ραντάρ δεν φαίνεται παρα μόνο (με τη βοήθεια του Spock) το ίχνος που αφήνει το σκάφος στην κίνησή του. Σαν εξομοίωση μάχης πρέπει να παραδεχτώ ότι με ικανοποίησε αφού σε αφήνει να κάνεις πολλά κόλπα και να παίζεις αρκετή ώρα πριν χάσεις.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Η σωστή διακυβέρνηση ενός αστροπλοίου σαν το Enterprise είναι δύσκολη και πολύπλοκη. Στην αρχική οθόνη αριστερά βρίσκεται το Navigational Display που δείχνει την κίνηση σας μέσα στο διάστημα, καθώς και την ενέργεια που χρησιμοποιεί το σκάφος κάθε στιγμή. Κάτω βρίσκεται ένας δείκτης της κατεύθυνσης που πρέπει να ακολουθήσετε για να φτάσετε στον προορισμό σας και το ραντάρ που μπορεί να συζευχθεί στην εμβέλεια του. Δεξιάτερα έχουμε καί συνολικά ένδειξεων, ας

τα δούμε: το πρώτο είναι το Power Gauge όπου έχουμε ενδείξεις για την κατάσταση των Phasers, της ασπίδας, την Engine Power, την ενέργεια που χρησιμοποιεί το σύστημα διατήρησης ζωής και το Average power usage. Οι ενδείξεις των Phasers και της ασπίδας εμφανίζονται μόλις τα ενεργοποιήσετε. Δίπλα από αυτές τις ενδείξεις είναι το Power Gauge για τα οπλικά συστήματα. Ακριβώς από κάτω είναι η TTL (Total Power) που δείχνει την ενέργεια που παράγεται από τις μηχανές. Όσο ο δείκτης παραμένει στο πράσινο δεν υπάρχει πρόβλημα αλλά μόλις αγγίζει την κοκκίνη γραμμή πρέπει να ανησυχείτε. Η άλλη οριζόντια μπάρα που γράφει Dilithium είναι ο μετρητής των καυσίμων. Φυσικά μόλις τα καύσιμα τελειώσουν χάνετε.

Ο χειρισμός μπορεί να γίνει με δυο τρόπους είτε κατευθείαν από το πληκτρολόγιο ή μέσω των πληκτρών F1-F6 με τα οποία επικοινωνείτε με τους υπολοίπους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Μέσω του πληκτρολογίου να σημειώσουμε ότι έχετε πρόσβαση σε όλες σχεδόν τις εντολές αλλά μέσω των χαρακτήρων μπορείτε να ζητήσετε μερικές πιο εξειδικευμένες εργασίες που αντιστοιχούν στην αρμοδιότητα του καθενός. Μόλις πατήσετε ένα από τα F1-F6, ακούγεται ο ήχος της κλήσης και εμφανίζεται με Digitised γραφικά ο χαρακτήρας που καλέσατε. Με τους κερσάρους τώρα επιλέγετε την δουλειά που θα του αναθέσετε. Ας ξαναθυμηθούμε μαζί τα πρόσωπα του έργου και του παιχνιδιού.

Mr. Spock: ο πρώτος αξιωματικός του σκάφους, ειδικός σε επιστημονικά θέματα. Σ' αυτόν πρέπει να αναθέσετε τον εντοπισμό των διαστημοπλοίων των Klingons.

Dr. Leonard McCoy: Ελπίζω πως όλοι θα ξέρετε το γιατρό που του



In spite of Scotty's hard work and expertise, the Enterprise is still in need of much repair. "I think you gave me too much time, Captain."

έχουν δώσει το παρατσούκλι "Bones". Είναι ο αγαπημένος μου ήρωας της σειράς και ομολογώ ότι δεν μου άρεσε καθόλου που έχει υποβαθμιστεί ο ρόλος του στο παιχνίδι.

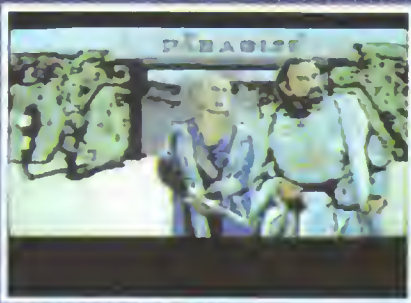
Mr. Sulu: Ο ειδικός στην πλοήγηση του Enterprise.

Pavel Andrelevich Chekov: (ώστε αυτό ήταν ολόκληρο το όνομα του!): ειδικός στα οπλικά επιθετικά και αμυντικά συστήματα.

Miss Uhura: Η δεσποινίς Uhura έχει αναλάβει την επικοινωνία και χειρίζεται όλα τα μηχανήματα για να συνεννοούμαστε στο διάστημα μέσα από εκατομμύρια γλώσσες (αν ξέρετε μόνο Basic δηλαδή είσατε άξιοι της τύχης σας).

Montgomery "Scotty" Scott: Ο ακούραστος μηχανικός που θα προσπαθήσει να κάνει οτιδήποτε του ζητήσετε.

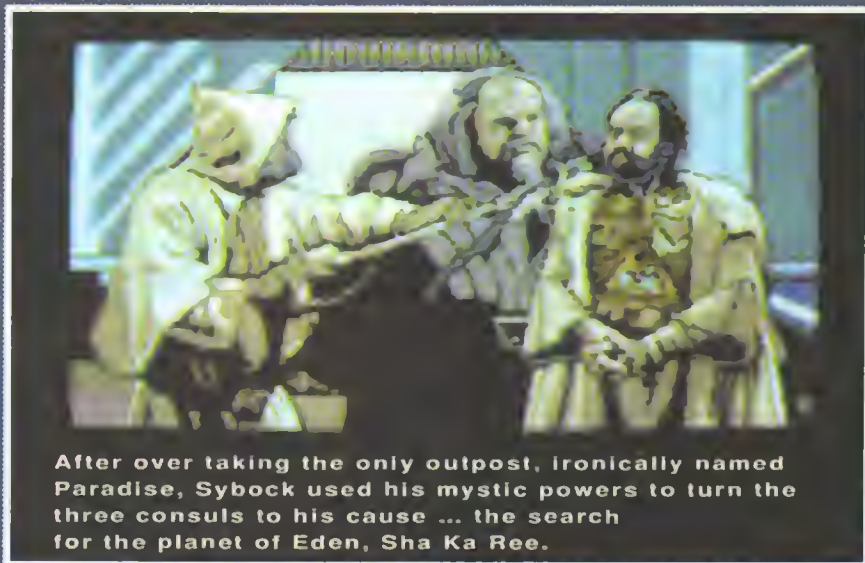
Αυτά με τους πρωταγωνιστές του Star Trek και να μη σας ξαναπιάσω αδιαστούς. Υπάρχουν τρεις βαθμίδες δυσκολίας στο παιχνίδι που μπορείτε να διαλέξετε ξεκινώντας: Cadet, Captain, Admiral. Ένας Gamer



που θέλει να ευχαριστηθεί παιχνίδι πρέπει να διαλέξει από Captain και πάνω ενώ αν θέλετε να δείτε τα γραφικά Cadet. Να πούμε εδώ ότι το παιχνίδι δεν σώζει, αλλά μπορείτε να παίξετε από όπου θέλετε αφού έχετε περάσει τις αποστολές. Ολοκληρώνοντας να προσθέσουμε πως με την χρήση AT θα έχετε φανερό βελτίωση στην απόδοση των پلیκτρών και η ύπαρξη σκληρού δίσκου θα σας φανεί πολύ χρήσιμη καθώς το παιχνίδι είναι πάντα διακτετές.

ΟΠΛΙΣΜΟΣ - ΒΟΜΒΕΣ

Tο Enterprise έχει δύο ειδών επιθετικά όπλα: τα Phasers και τις φωτονικές τอร์πίλλες. Τα Phasers είναι ιδανικά για στόχους που έχουν μικρή θωράκιση (όπως είναι οι μαγνητικές νάρκες) αλλά δε λειτουργούν πάντοτε. Οι φωτονικές τอร์πίλλες από την άλλη είναι πολύ ισχυρές και μπορούν να καταστρέφουν τα πάντα. Αντίθετα όμως από τα Phasers είναι περιορισμένες (μόνο 18) γιατί χρησιμοποίησε τις με συνέση. Οι τρι-



After over taking the only outpost, ironically named Paradise, Sybock used his mystic powers to turn the three consuls to his cause ... the search for the planet of Eden, Sha Ka Ree.

πύλες οπλίζονται ανά τεσσέρις ενώ με το πάτημα του πλήκτρου A έχετε αυτόματη στοχεύση. Για αμυνα υπάρχουν οι ασπίδες. Μπορείτε να πάτε στον Scotty να τις ενισχύσει.

Οποιοδήποτε αντικείμενο ή ακτίνα (ας είναι καλά οι Klingon) σας χτυπήσει θα προκαλέσει αρχικά την μείωση της ασπίδας και στη συνέχεια την καταστροφή ενός μέρους του σκάφους. Διαλέγοντας τον Spock η πατώντας το πλήκτρο F8 μπορείτε να ζητήσετε να δείτε τις βλάβες. Θα εμφανιστεί τότε σχηματικά το σκάφος και με κόκκινο θα σημειώνονται οι χτυπημένες περιοχές. Πατώντας Return θα βγει μια λίστα των ζημιών. Μπορείτε τώρα να δώσετε προτεραιότητα στις επισκευές που θα γίνουν.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Tα γραφικά είναι γενικά πολύ καλά έως άριστα, ενώ σε VGA είναι σχεδόν τέλεια αφού είναι μία από τις ελάχιστες περιπτώσεις που χρησιμοποιούνται κρατηθείτε και τα 256 χρώματα της κάρτας! Όσοι πεινασμένοι για φοβερά γραφικά τρέξτε. Και στην EGA βέβαια έχει δοθεί μεγάλη προσοχή, ενώ οι περισσότερες εικόνες είναι Digitised. Στις μάχες στο διάστημα τα γραφικά είναι τύπου vector, ενώ γενικά η κίνηση είναι καλή αλλά αργή αν δεν χρησιμοποιείτε μηχανή με πολλά MHz. Το μέγεθος των γραφικών και των εικόνων πρέπει να παραδεχτούμε ότι είναι από τα μεγαλύτερα που έχουμε δει ποτέ. Στον ήχο το παιχνίδι δεν έχει ιδιαίτερες επιδόσεις εκτός ίσως από την αρχική μουσική που είναι το θέμα του Star Trek μέσα από το ηχείο των συρμάτων. Τα ηχητικά εφέ είναι λίγα και το παιχνίδι δεν υποστηρίζει καμία κάρτα ήχου.

ΓΕΝΙΚΑ

Eκτός από το όνομα Star Trek είναι αυτό το παιχνίδι έχει ένα φανταστικό προτέρημα τα γραφικά του. Μία από τις λίγες φορές που αξιοποιούνται 256 χρώματα δίνοντας εξαιρετικές οθόνες. Η "κατώτερη" κάρτα που μπορεί να χρησιμοποιήσει το παιχνίδι είναι η EGA πράγμα που κάνει απαραίτητη την ύπαρξη ενός XT, αν θέλετε να αποφύγετε τον χελωνισμό. Από άποψη gameplay μου φάνηκε σχετικά εύκολο και οι εμπειροί gamers δεν θα χρειαστούν περισσότερες από επτά ώρες για να το τελειώσουν! Με ικανοποίηση πάντως διαπίστωσα πως ήθελα να το ξαναφορώ και να ξαναπαίξω. Είπα δεν είχα την τύχη να δω το αντίστοιχο έργο στον κινηματογράφο, παρά μόνο μερικές σκηνές, δεν είμαι σε θέση να σας πω κατά πόσο μεταφέρθηκε η ατμόσφαιρα του έργου στο παιχνίδι. Το αίσθημα είναι πως μία μεγάλη μερίδα gamers θα μείνουν ικανοποιημένοι αφού υπάρχουν στοιχεία Beam up, space combat simulation, διακυβέρνηση διαστημοπλοίου και ένας συνδυασμός στρατηγικής με γρήγορο αντανακλαστικό. Ελπίζω να σας κρατήσει στο μόνιτορ μέχρι την άφιξη του Star Trek VI.

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	83
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	84

ΓΕΝΙΚΑ 91

ADVENTURERS'

ΤΩΝ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

A. MAPINOY



Η Sierra για μία ακόμα φορά μας προσφέρει ένα πολύ ποιοτικό παιχνίδι σε συνδυασμό με πρωτότυπο σενάριο. Είναι από τις ελάχιστες φορές που ένα adventure έχει τόση διαφορά από ότι έχει κυκλοφορήσει μέχρι στιγμής και ταυτόχρονα δεν έχει δανειστεί την υπόθεσή του από τον κινηματογράφο.

ΤΙΤΛΟΣ	Colonel's Bequest
HOUSE	Sierra
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	8400
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software

COLONEL'S BEQUEST

ΣΕΝΑΡΙΟ

Χρόνος: 1925. Τόπος: Tulane University, Νέα Ορλεάνη. Στα διάλειμμα του μοθήματος η Laura Bow (ηρωίδα του παιχνιδιού) συζητάει με τη φίλη της Lillian Prune. Η Lillian προσκαλεί την φίλη της στο αρχοντικό του Θείου της Colonel Henri Dijon, όπου θα γίνει μια οικογενειακή συγκέ- ντρωση το Σάββατοκύριακο. Φτάνοντας στα επιβλητικά ορχαντικό τις υπαδέχεται ο



Jeenes, ο σωτηρικός μάπλερ του συντομογράφου. Τις οδηγεί στην τραπεζαρία όπου βρίσκονται ήδη άλλο τα υπάλληλα μέλη της οικογένειας. Σε λίγα μπάινει και ο συνταγματάρχης καθισμένος στην ονομαρχία του καρότσι. Χωρίς παλλό λόγο ονακαινώνει πως η περιουσία του θα μοιραστεί σε ίσα μερίδια σε όλους και εάν κάποιος πεθάνει τα μερίδιά του θα τα μοιραστούν οι υπόλοιποι. Ο συνταγματάρχης φεύγει και μετά από αυτή την ψυχραλουσία το μέλη της οικογένειας αρχίζουν να δυσανασχετούν με την οπάφωση του. Η Lillian και η Laura ανεβαίνουν στο δωμάτιό τους. Σ'αυτά τα σημεία αρχίζει το παιχνίδι. Παίρνετε τον ρόλο της φιλαξεναύμενης Laura και πρέπει να ονοκαλύψετε τί προθέσεις έχουν τα μέλη της οικογένειας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ο χειρισμός είναι αυτός που έχει καθιερώσει η Sierra στα τελευταία της παιχνίδια. Τα πλήκτρα F1-F9 έχουν εξειδικευμένες εργασίες (Help, ήχος, επανάληψη εντα-

λής, Save, Restore, Restart). Με κάποιο άλλα πλήκτρα έχουμε Quit, Pause, μεταβολή της ταχύτητας του χαρακτήρα, Inventory και αρκετά άλλα που κάνουν τον χειρισμό πολύ εύκολο και σωστό. Ο έλεγχος του χαρακτήρα γίνεται και με τα Joystick και με τους κέρσορες. Ενο ενδιαφέρον στοιχείο στην περιπέτεια είναι πως ο χρόνος δεν κυλάει αν δεν επισκεφθείς τα σωστά μέρη και δεν δεις την κοτάλληλη οθόνη. Έτσι μπορείς να μοζεύεις οντικείμενα και πληροφορίες χωρίς να περνάει ο χρόνος. Κάθε φορά που

βλέπετε την σωστή οθόνη εμφανίζεται ένα ρολογάκι και περνάει ένα τέταρτο της ώρας. Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού τώρα δεν είναι το πλουσιότερο δυνατό ούτε το καλύτερο που έχουμε δει, αλλά είναι κανονιστικά μέσα στον άγκα της περιπέτειας. Αυτά που θα αρέσει στους καθαρά αδαυμένους adventures είναι οι αρκετά μεγάλες περιγραφές και οι εκτενείς διάλογοι.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Ενο μεγάλο πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι το πλήθος των χαρακτήρων που έχει. Δεν είναι περιστασιακά πρόσωπα που θα εμφανιστούν μία φορά μόνο αλλά έχουν συγκεκριμένα κίνητρα δράσης μέσα στο παιχνίδι. Υπάρχουν 12 άνθρωποι-χαρακτήρες στο παιχνίδι και 3 ζώα. Ας τους δούμε πιά πρασεκτικά: Laura Bow, η ηρωίδα του παιχνιδιού 20 χρονών σπουδάζει δημοσιονομία και έχει ταλέντα ντέντεκτιβ. Colonel Dijon αυδέν σχάλια. Lillian Prune, ανηψιά του συνταγματάρχη και αρκετά απελευθερωμένη για την εποχή του '20. Ethel Prune, μητέρα της Lillian και οδερφή του συντομογράφου Dijon. Gertrude Dijon, χήρα του

P A R A D I S E

οδερφού του συνταγματάρχη, θέλει να είναι το αφεντικό σε όλο και της ορέσουν το μοργοριτάριο. Glonia Swansong ανηψιά του συνταγματάρχη, της ορέσουν το πλούτη και η κοσμική ζωή. Rudolph Dijon, ποτέ δεν τον συμπάθησα αυτόν τον τύπο. Clarence Sparrow, ο δικηγόρος και διοχειριστής της περιουσίας του συνταγματάρχη. Dr. Wilbur C. Feels, προσωπικός γιατρός του συνταγματάρχη; δεν πηγαί-

ζει την οτμάσφοιρα σε πολλά σημείο. Το ηχητικά εφέ είναι πολλά και πετυχημένο. Το παιχνίδι επίσης υποστηρίζει τις περισσότερες από τις κάρτες μουσικής και εμείς που είχαμε την τύχη να το ακούσουμε σε Ad Lib μείναμε απόλυτο ικονοποιημένοι.

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ



νει πουθενά χωρίς το μονάκι του. Jeeves, ο σιωπηλός μπάτλερ. Fifi, τις λεπτομέρειες για την χιμ... σχέση της με τον συνταγματάρχη τις κροτώ για να τον εαυτού μου, είδατε με τί τρόπο κοιτάζει τον Jeeves; Celie, η μαγείρισσα εξαιρετικά προ-

ληπτική και λένε..., λένε πως αχολείται με βουντού. Αυτό με την οικογένειο Dijon (οκέτι Τάλμη και Γοητείο γίναμε) και ος δούμε ακόμη το τρία ζωάκιο που είναι σημαντικό για την εξέλιξη της περιπέτειας: Beauregard, τα γέρικο κυνηγάσκυλο που καίμονται όλη μέρα. Blaze, ένα άλογο είναι πάντο άλογο ακόμη και όταν γεράσει (αν σας κλωστήσει θα καταλόβετε). Polly, ο ποπαγάλος που ξέρει πολλά και λέει λίγα!



κάποιον οπά τους δύο θα δεις μια συζήτηση. Αφού βγεις οπά εκεί που μπήκες κοτεβαίνεις τις σκάλες, πήγαινε τέρμα πάνω και δεξιά, τώρα προχώρα άλλο δεξιά μέχρι την κουζίνα, Open Refrigerator. Παίρνεις τα κάκκαλα. Γυρνός στο χωλ, Move mirror, ακόμα ένα μυστικό δωμάτιο κάνε τα ίδιο όπως προηγουμένως, τώρα στα ρολιά απέναντι από τον κοθρέφτη θα βρεις ακόμη ένα μυστικό δωμάτιο...

Αυτή είναι μια ενδεικτική εισαγωγή στο παιχνίδι αλλά είναι προτιμότερα να σας δώσουμε κόπι διαφορετικά. Πού θα βρείτε τα αντικείμενα και σε τί χρησιμεύουν:

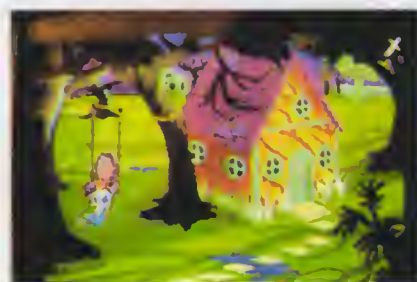
Crowbar: στα Carriage house και θα το χρησιμοποιήσετε στο πότωμα του Chappel και στο Vault στον τόφο.

Valve Handle: στο visor of armour (μέσο στην πανοπλία δηλαδή) και θα τα βάλετε στην βάση του αγάλματος στο Hedge garden και θα το στρίψετε (turn).

Necklace: μετά την τρίτη πράξη μπορείτε να βρείτε αυτό το αντικείμενο στο Dog house και αν το δώσετε στην Celie θα σας επιτρέψει να μπειτε στο σπίτι της.

Elevator key: στο δωμάτιο του συνταγματάρχη άτον αυτός απουσιάζει.

Crackers: στο cellar room και πρέπει να το δώσετε στον παπαγάλο, ένα σε κάθε πρόξη για να



σας αποκαλύψει πολλά.

Medicinal bottle: στο σκουπιδοτενεκέ στο bathroom και πρέπει να τα εξετάσετε με το μονόκλ που θα βρεθεί στο πτώμα του Wilbur.

Carrot: (το αγαπημένο λοχανικά της Sierra) θα το βρείτε στο σπίτι της Celie οφού σας οφείλει να μπειτε και είναι απαραίτητα για να πάρετε το Lantern που είναι στο στούλο πίσω οπά τον Blaze. Το Lantern ανάβει με το σπίρτα που βρίσκετε στο πτώμα του Clarence.

Νο πούμε ακόμη άτι για να βρείτε τα δολοφόνο στα τέλος της περιπέτειας πρέπει να είσαστε υπομανετικοί και παρατηρητικοί (ποιός φο ράει άρωμο, ποιός καπνίζει, με ποιά τρόπο δολοφονήθηκε η Glonia ή ο Wilbur. Αν οποιείτε τέλος πού εξοφανίζονται τα πτώματα γιατί δεν κοιτάτε στα υπάγειο;

ΓΕΝΙΚΑ

Το παιχνίδι μας άφησε τουλάχιστον ευχαριστημένους μετό από παλλές ώρες μπρασά στο μάνιταρ. Η ποιότητά του γίνεται φανερά αμέσως σε κάθε τομέο. Ιδίως οι λεπτές ισοαραπίες που υπάρχουν ονάμεσα στις σχέσεις των χαρακτήρων, οι πολλοί φάνα δίχως να μπορείς να επέμβεις παρά μόνο στο τέλος της περιπέτειας και οι λεπτομέρειες του κινούνται σε επίπεδα μυθιστορηματος της Αγκάθο Κρίστι. Νο επισημόνουμε επίσης κάτι πολύ σημαντικό: μέσο στον ανδοκροτούμενο - έως σωβινιστικά οντρικό κόσμο - των Computer Games η Sierra είναι μία από τις ελάχιστες περιπτώσεις που για μια ακόμη φορά έχει σαν ήρωο του παιχνιδιού μιο γυνόικο, ενώ τουλάχιστον οι 7 στους 12 χαρακτήρες είναι γυνόικες. Ολοκληρώνοντας, νο πούμε πως συγκοταλέγουμε το game αυτό μέσο στο τριο πιο προσεγγμένο παιχνίδι της ετοιρίας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το επίπεδο των γραφικών στο Colonel's Bequest είναι πολύ υψηλό, χάρη στη νέα τεχνική της Sierra. Τολμώ να πω οτι ο'ουτά τα παιχνίδια τα γραφικά είναι ιδιαίτερα προσεγγμένο και δημιουργούν μια οτμάσφοιρα παλύ ταιριαστή στην αστυνομική πλακή. Λεπτομερώς είναι σχεδιασμένα όλα τα οντικείμενα και ανεξάρτητο ποιά κάρτα γραφικών χρησιμοποιείτε δεν θα υπάρξει πρόβλημα στην ονογνώρισή τους. Πολύ προσεγγμένο είναι το χρώματα και δίνουν εναν noir(!) φωτισμό στο παιχνίδι. Υπάρχουν πάνω από 60 τοποθεσίες στο νησί για να κινηθείτε και να ονακαλύψετε. Όλα οι χαρακτήρες που ονοφέραμε έχουν ικονοποιητικά animation ενώ η μουσική είναι αρκετό καλή και τανί-

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	84
ΗΧΟΣ	83
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	97
ΠΑΚΕΤΟ	94
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82
ΓΕΝΙΚΑ	92

ADVENTURERS'

ΤΟΥ Α. ΜΑΡΙΝΟΥ



Κυρίες και κύριοι, το παιχνίδι αρχίζει. Αντίπαλοι σήμερα είναι, από τη μια μεριά ο David Wolf, παίδαρος, ωραίος με σπορ αμφίβια αμαξάρα που εκτοξεύει ατάκες αποφτηνά έργα και από την άλλη η εγκληματική οργάνωση Viper, που αποτελείται από έναν θεότρελο χοντρό και άλλους δύο τρελούς. Εντάξει το ξέρω τα πράγματα φαίνονται δύσκολα για τον David, εκτός κι αν πάρετε εσείς τη θέση του.

TITΛΟΣ	David Wolf
HOUSE	Dynamix
FORMAT	PC
TIMH	6900
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software

DAVID WOLF

ΥΠΟΘΕΣΗ

Η οργάνωση Viper κατορθώνει κατά τη διάρκεια μιας επίδειξης να κλέψει το πιό καινούριο αεροπλάνο της πολεμικής αεροπορίας,

ένα Stealth Jet που έχει την ικανότητα να γίνεται εντελώς αθέατο από όλα τα ραντάρ (όχι, όχι και φέ

δεν ψήνει). Η οργάνωση αυτή ζητάει ένα υπέρογκο χρηματικό ποσό σαν λύτρα για να μην ρίξει με το αεροσκάφος μια πυρηνική βόμβα και καταστρέψει το καπιτώλιο και τη μισή Ουάσιγκτον. Πρέπει λοιπόν να ανακαλύψετε το αρχηγείο της μυστικής οργάνωσης Viper, να μπείτε μέσα και να παρείτε το Jet μαζί σας (ή κάπως έτσι τέλος πάντων).

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι παίζεται εξίσου εύκολα με τα πλήκτρα όπως με το joystick. Η Dynamix έχει βρει ένα πολύ εύχρηστο σύστημα χειρισμού. Κάθε φορά που πατάτε Esc βγαίνουν κάποιες επιλογές που διαλέγονται με το βελάκι: Play, Play faster, Skip με την οποία μπορείτε να ξεκινήσετε από οποια αποστολή θέλετε, Detail (στο κόσμο των 3D γραφικών λεπτομέρεια

σημαίνει πολλές μαθηματικές πράξεις, οπότε αυξομειώνοντας την λεπτομέρεια αλλάζει και η ταχύτητα του game), Text duration (πόση ώρα θα έχετε στη διάθεσή σας για να διαβάσετε τους -πολλούς- διαλόγους στην οθόνη). Τέλος μπορείτε να διαλέξετε ελεύθερα το



βαθμό δυσκολίας του παιχνιδιού. Το παιχνίδι αποτελείται από 4 επιμέρους "υποπαιχνίδια" πράγμα που σημαίνει πως

έχετε μπροστά σας τέσσερις διαφορετικούς επιμέρους χειρισμούς, που είναι όμως τόσο απλοί ώστε μαθαίνονται με μια ματιά μόνο. Ας τα δούμε το game αναλυτικά:

HANG GLIDER

Εκινάτε με έναν από τους γνωστούς "αετούς" αλλά ο δικός σας είναι κάπως πιο προσεγμένος αφού έχει πολυβόλο και πολύ δυνατή μηχανή. Αλλά και οι αντίπαλοί σας έχουν όπλα. Ετσι για μια ακόμα φορά οι ικανότητές σας θα δείξουν τη διαφορά. Τα γραφικά σ' αυτό το μέρος του παιχνιδιού αλλά και όπου αλλού υπάρχει δράση είναι filled vector και η κίνηση αν δεν έχετε XT ή AT είναι αργή. Πρέπει να πυροβολήσετε τους αντιπάλους σας μέχρι να καταστραφούν τα ανεμόπτερά τους. Προσοχή όμως, δε σας καταστρέφουν μόνο οι σφαίρες των

P A R A D I S E

αντιπάλων σας αλλά και η απρασεξία σας. Πραγματικά δεν είναι λίγες οι φορές που θα τσακιστείτε πάνω στους άλλους και θα καταλήξετε στη θάλασσα.

CAR CHASE

Βρίσκεστε στα αυτοκίνητά σας και προσπαθείτε να ξεφύγετε από όλους τους εναεχθικούς που σας κυνηγάνε και από τα αυτοκίνητα που ρίχνουν βόμβες μπροστά σας. Μόνο με την ταχύτητα σας μην ελπίζετε να ξεφύγετε από τους διώκτες σας. Τα αμάξια σας ευτυχώς είναι εφοδιασμένα με τριών ειδών όπλα: Machine gun, Oil και Missiles. Το oil είναι για να τα ρίχνετε στα δρόμα ώστε να καθυστερούν και καμιά φορά να ντε-



λαπάρουν -κυρίως στις στραφές- αυτές που σας καταδιώκουν. Τα λίγα missiles που έχετε πρέπει να τα χρησιμευαίσετε στα ελικόπτερα που θα σας επιτεθεί κάποια στιγμή. Το machine gun είναι ιδανικό για τα αυτοκίνητα που βρίσκονται μπροστά σας. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα ζήσετε δύο κυνηγητά με αυτοκίνητα, ένα από τα οποία τελειώνει με μια εντυπωσιακή σκηνή από αστυνομικά έργα, δηλαδή πηδάτε με τα αμάξια πάνω από μια γέφυρα που αναίγει. Η καταδίωξη μπαρεί να διαρκέσει 15-20 λεπτά ενώ έχετε κι έναν χάρτη που σας δείχνει τα δρόμα. Τέλος, η εξαμείωση της αδήγησης είναι αρκετά καλή και ρεαλιστική.

PARACHUTE

Εδώ θα βρεθείτε να πέφτετε από τα αεροπλάνα χωρίς αλεξίπτωτα (πρέπει να έχετε συνηθίσει πια). Πρέπει λοιπόν να δανειστείτε τα αλεξίπτωτα του Garth Stock που πέφτει μερικές εκατοντάδες μέτρα πια

κάτω. Κάνετε ακραβτικά στάν αέρα, κατά την ελεύθερη πτώση σας για να ταν πλησιάσετε, απότε γίνεται εναέρια συμπλακή και ταυ απασπάτε τα αλεξίπτωτα. Καλά, και παυ να δείτε την έκφραση στα πρόσωπά ταυ! Τα βάσανά σας όμως δεν τελειώνουν εδώ. Για την ακρίβεια τώρα αρχίζουν!! Πρέπει με ταυ σωσταύς ελιγμούς να προσγειωθείτε πάνω σ'ένα φορηγά παυ τρέχει στη λεωφόρα, αλλιώς...

STEALTH JET

Η τελευταία και πια δύσκολη απαστάλη ταυ παιχνιδιού. Έχετε διεισδύσει στα αρχηγεία της Viper και βρήκατε μέσα στα Jet. Αυτή τη φορά δεν είσατε μάνας. Η άμαρφη μηχανικός O'Neel είναι η συγκυβερνήτης σας. Αναπνάζετε τις πάρτες ταυ υπάστεγαν και τρέχετε στα διάδραμα. Μεγάλη αγωνία καθώς άταν βρεθείτε στάν αέρα σας κυνηγάνε πύραυλοι θερμότητας. Αν ξεφύγετε με μερικές μανούβρες έχει καλώς διαφαρητικά...

Σαν εξαμείωτης πτήσης είναι παλύ απλός -ταυλάχισταν στα άργανα ταυ σκάφους.



ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΠΛΟΚΗ	84
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	83
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	75

Γ Ε Ν Ι Κ Α 84



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά είναι εξαιρετικά, άλα digitized από φωτογραφίες (μη ξεχνάτε ότι χρησιμευαίθησαν αληθινά ηθαπαιά για την δημιουργία ταυ παιχνιδιού) παυ δέχτηκαν επεξεργασία μετά. Η δράση, άπως έχαυμε πει ήδη, είναι άλη σε 3D filled γραφικά. Εκείνα παυ κάνει εντύπωση πέρα από την αρτιάτητα των γραφικών (και σε CGA αλλά κυρίως σε EGA) είναι τα μέγεθας των χαρακτήρων άπως εμφανίζονται στην αθάνη. Πρασέξετε ταυ φωπσμαύς και τα τηλεοπτικά στυλ παυ έχαν αι στάσεις των ηρώων. Η μαυσική είναι κι αυτή καλή στα ηχεία των PC, ενώ σε AdLib (είχαμε την ευτυχία να έχαυμε την κάρτα στα μηχανήμα) είναι αρκετά καλή για τις δυνατότητες της κάρτας. Ατμασφαιρική λαιπάν μαυσική παυ τα θέμα της αλλάζει ανάλαγα με την σκηνή. Δυστυχώς, τα ηχητικά εφε είναι λίγα και τα animation γενικά υπαφέρει αν και έχει μερικές εξαιρετικές στιγμές.

Γ Ε Ν Ι Κ Α

Τα παιχνίδια θα σε αφήσει να παίξεις αρκετά πραταύ χάσεις ενώ μεγάλα πλεανέκτημα (ιδίως γι'αυταύς παυ θέλουν να δαν τα φαβερά γραφικά χωρίς κάπα) είναι τα ότι μπαρείς να ξεκινήσεις από άπαια σημεία θέλεις. Ο παλύς διάλαγας παυ γίνεται ανάμεσα σους χαρακτήρες (δεν έχετε καμιά επέμβαση εσεις σ'αυτάν) απατελεί την κύρια πηγή ατμάσφαιρας από ταυς παλλαύς τράπαυς παυ έχει τα παιχνίδια για να δημιουργεί μια ξεχωριστή αίσθηση στάν παίκτη. Για τα διάλαγα να συμπληρώσαυμε ότι είναι εκλεπτυσμένος -σα σαπαυνάπερα. Γενικά τα στυλ ταυ παιχνιδιού είναι σαν αυτά παυ έχει καθιερώσει η Cinemaware με αρκετή αγωνία και παλλές εκπλήξεις -αν παω σεναριακές ανατραπές θα φάω ξύλα- για ταν επίδρα πράκταρα.

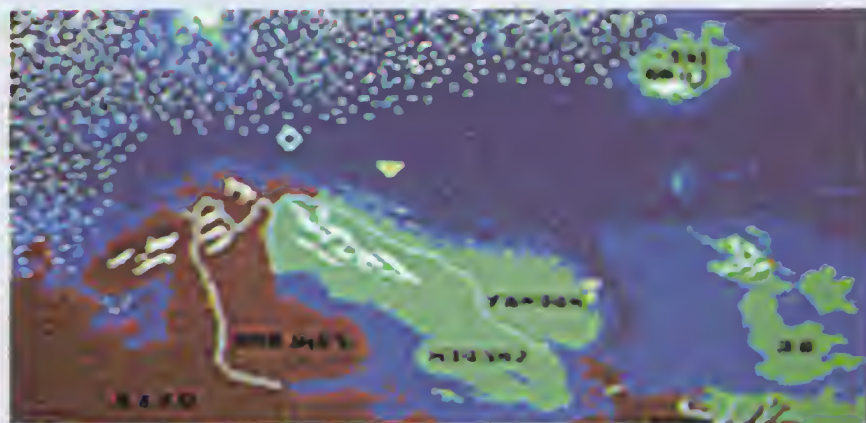
Tο πράγμα που σημειώνει κανείς παίρνοντας στα χέρια του το Red Storm Rising είναι το πολύ προ-σεγμένο πακέτο. Ένα ανα-λυτικότερο manual 110 σελίδων εξηγεί με κάθε λεπτομέρεια τα πάντα: πλοήγηση υποβρυχίου, ελιγμούς, τακτικές ναυμα-χίες, τεχνικά στοιχεία για κάθε πλοίο και όπλο (εχθρικό ή φιλικό) και πολλές άλλες απαραίτη-τες πληροφορίες. Επίσης, ένα πολύ καλό keyboard overlay, που δίνει τις λει-τουργίες κάθε πλήκτρου θα σας φανεί σίγουρα πολύτιμο (είναι το μόνο που έχω δει μέχρι στιγμής για ST). Αν σ'αυτά προ-σθέσουμε και τις ελληνι-κές οδηγίες(!) για τις οποίες φρόντισε η εδώ αντιπροσωπεία, τότε σίγουρα ξεκινάμε με τις καλύτερες προϋποθέσεις. Ας δούμε όμως αν το ίδιο το παιχνίδι ανταποκρίνε-ται στις προσδοκίες μας.

TITΛΟΣ	Red Storm Rising
HOUSE	Microprose
FORMAT	PC, ST, Amiga
TIMH	4800
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers



Red Storm Rising

Ένας εξομοιωτής πυρηνικού υποβρυχίου από τη Microprose, βασισμένος στο ομώνυμο βιβλίο του Tom Clancy, που συνδυάζει τη σοβαρότητα των στρατηγικών επιλογών με την αγωνία της δράσης, διατηρώντας ένα εκπληκτικό βαθμό ρεαλισμού.



ΟΙ ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Mετά τις εισαγωγικές οθόνες και τον απαραί-τητο έλεγχο γνησιότητας, μπο-ρούμε να διαλέ-ξουμε τη χρο-ν ο λ ο γ ί α διεξαγωγής του πολέμου. Εδώ προσέξτε, γιατί από την επι-λογή εξαρτώ-νται οι τύποι των διαθέσιμων υποβρυχίων και όπλων καθώς και οι τεχνολογικές δυνατότητες τους. Αυτό βέβαια επηρεάζει και τα εχθρικά σκάφη. Κατόπιν παίρνετε το υποβρύχιο της αρεσκείας σας ή καλύτερα, αφήνετε το ναυαρχείο να διαλέξει για σας. Μετά, διαλέγετε ένα από τα 4 επί-πεδα δυσκολίας (μην υπερβείτε το NORMAL για κάμποσο καιρό) και τέλος διαλέγετε αποστολή. Εδώ



υπάρχουν αρκετές options. Μπο-ρείτε να ναυμαχήσετε στον εξομοι-ωτή χωρίς απώλειες από τις εχθρι-κές τορπίλες, να εξορμήσετε εναντίον μιας μοίρας υποβρυχίων, μιας νηοπομπής ή ενός αεροπλανο-φόρου και τέλος να συμμετάσχετε στο Τρίτο Παγκό-σμιο Πόλεμο! Δοκι-μάστε όλες τις αποστολές μία-μία προτού μπειτε στον πόλεμο, για τον οποίο θα μιλή-σουμε μετά.

ΤΑΚΤΙΚΕΣ ΝΑΥΜΑΧΙΑΣ

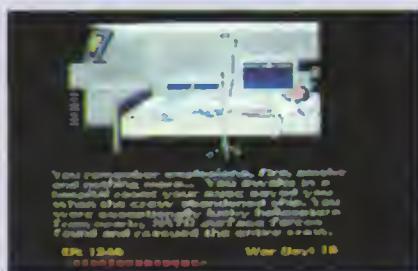
Σε κάθε αποστολή, έχετε μια σύντομη ενημέρωση από το ναυαρχείο. Από'κει και πέρα είναι δική σας δουλειά να καταλάβετε τις δυνατότητες του εχθρού και σε συνδυασμό με το δικό σας τεχνολογικό επίπεδο, να ενεργήσετε κατάλληλα ώστε να



φτάσετε στη νίκη.

Εδώ η Microprose τα έδωσε όλα, για χάρη του ρεαλισμού. Η παραμικρή λεπτομέρεια παίζει το ρόλο της και αν δε προσέξετε μπορεί να βρεθείτε προ εκπλήξεων: Αν στο νερό υπάρχει πάγος το ραντάρ δυσκολεύεται, αν τρέχετε γρήγορα τα καλώδια των τορπιλών κόβονται, αν στρίψετε απότομα κάνετε μπουρμπουλήθρες στο νερό, ενώ αν είστε κάτω από τους πάγους του Β. Πόλου κι επιχειρήσετε ανάδυση θα χτυπήσετε και θα πάθετε ζημιές!

Πώς όμως θα ελέγχετε όλα αυτά τα στοιχεία; Ηρεμήστε, βάλτε το



keyboard overlay στο πληκτρολόγιό σας και πάμε! Αρχικά, μείνετε σε μεγάλο βάθος με το sonar κλειστό και χαμηλή ταχύτητα (5-8 κόμβους) για να εντοπίζετε δύσκολα. Μόλις τα σουτήματα ανίχνευσης δείξουν κάτι βάλτε πορεία καταπάνω του. Αν είναι υποβρύχιο, φροντίστε να είστε στην αντίθετη μεριά του θερμικού επιπέδου, ενώ αν είναι πλοίο δώστε μια κλίση 15 μοιρών στη πορεία σας γιατί αν περάσει από πάνω σας θα δεχθείτε βόμβες βυθού! Το κομπιούτερ του οκάφους σας, συλλέγει συνεχώς πληροφορίες και μόλις αναγνωριστεί ο εχθρός κι έχετε φθάσει σε ικανοποιητικό επίπεδο πιθανοτήτων επιτυχίας, ρίξτε τη πρώτη τορπίλη. Σας συνιστώ να χρησιμοποιείτε τα Torpedoes γιατί είναι τα μόνα που έχουν το μεγάλο πλεονέκτημα να κατευθύνονται και μετά την εκτόξευση, διαθέτοντας συγχρόνως και

αυτόματη ανίχνευση εχθρικών στόχων! Βέβαια για εναέριους και επίγειους στόχους πρέπει να χρησιμοποιήσετε άλλους οπλισμούς πυραύλους (TASM, TLAM κτλ) ανάλογα με τη περίπτωση.

Μπορείτε να χειριστείτε μέχρι 4 τορπίλλες ταυτόχρονα, αλλά αν τα καταφέρετε με πάνω από 2... Η προσοχή σας δεν σπάται ούτε δευτερολογίας της ναυμαχίας, γιατί το παραμικρό λάθος μπορεί να στοιχίσει ακριβά.

Οφείλετε να δέχεστε όλες τις πληροφορίες από τον υπολογιστή του υποβρυχίου και τις αναφορές του πληρώματος (βάθος, ταχύτητα, γωνία πλεύσης, κατάσταση εκτοξευτήρων, βλάβες, θαλάσσιες συνθήκες, απόσταση-ταχύτητα-εξοπλισμός του εχθρού κτλ) και κάνοντας μια εκτίμηση της όλης κατάστασης, να αποφασίσετε για την επόμενη ενέργειά σας. Απλό έτσι; Πάντως υπάρχουν στιγμές πανικού, οπότε και τα εγκαταλείπετε όλα αυτά και το μόνο που οκέφτεστε είναι πώς θα γλιτώσετε τη ζωούλα σας!

Εκτός βέβαια από σας, έχουν και οι εχθροί όπλα και ραντάρ (θράσος που έχουν μερικοί) οπότε πρέπει με τη σειρά σας να αμυνθείτε χρησιμοποιώντας ηλεκτρονικά αντίμετρα που παραπλανούν τις εχθρικές τορπίλλες. Τα noisemakers είναι ότι πρέπει οτις περισσότερες περιπτώσεις, αλλά φυλάξτε και τα decoys για τις δύσκολες ώρες. Και μη ξεχνάτε ότι οι οωλήνες εκτόξευσης δε γεμίζουν μόνοι τους...

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

ΑΛΛΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ



χειρισμός ενός τέτοιου παιχνιδιού είναι αναπόφευκτα πολύπλοκος, αλλά το keyboard overlay απο-

δεικνύεται πολύτιμο. Υπάρχουν 4 διαφορετικές οθόνες απεικόνισης, 7 κλίμακες zoom και 3 παράθυρα πληροφοριών που κυριολεκτικά σας επιτρέπουν να φτιάξετε το περιβάλλον εξομοίωσης στα μέτρα σας. Τα γραφικά είναι απλά στο ST και αρκετά καλά στο PC ενώ τα ηχητικά εφφέ είναι λιγοστά. Οι οκνήες υποβρυχίων και

ων θα μπορούσαν να είναι σίγουρα πιο εντυπωσιακές και ο χάρτης, ήθελε λίγο μεγαλύ-

τερη ακρίβεια. Αλλά όπως είπαμε και πιο πάνω, πολλά θυσιάστηκαν στο βωμό του ρεαλισμού και της αίσθησης και μάλλον αυτή ήταν η σωστότερη επιλογή. Μάλλον, το πιο σοβαρό μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι ο ψυχροπολεμικός του χαρακτήρας αφού είστε με τους "καλούς" του NATO και πρέπει να εξοντώσετε τους "κακούς" Σοβιετικούς (μια δυνατότητα επιλογής δε θα έβλαπτε).

Το παιχνίδι συνιστάται χωρίς καμία επιφύλαξη σε όλους όσους θέλουν να δοκιμάσουν κάτι διαφορετικό από ένα flight simulator, αλλά και ο' αυτούς που θέλουν να γνωρίσουν τώρα το μαγικό κόσμο των εξομοιωτών. Θα σας κρατήσει πολλές ώρες σε ένταση είτε προσπαθώντας να καταστρέψετε ένα εχθρικό προγεφύρωμα στην Ιολανδία είτε προστατεύοντας το Holly Loch από τις νηοπομπές του Ατλαντικού.

ΓΡΑΦΙΚΑ	77
ΚΙΝΗΣΗ	-
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	93
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	96
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	89

ΓΕΝΙΚΑ 87

SHERMAN M4



Πάντα η περίοδος που κάλυψε ο Β' Παγκόσμιος πόλεμος, μου προκαλούσε την φαντασία... Αναρωτιόμουν για τον τρόπο και τα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν από τις σύμμαχες δυνάμεις, για τον καταποντισμό του Γ' Ράιχ. Θαύμαζα τους ηρωϊσμούς και τα κατορθώματα των πολεμιστών. Ονειρευόμουν ένα ταξίδι με το χρόνο που θα με μεταφέρει σε περιπετειώδεις πολέμους και μάχες.

Το **SHERMAN M4** κάλυψε πλήρως αυτές τις "ρομαντικές" επιθυμίες μου και με ταξίδεψε στη σκληρή πραγματικότητα του Β' Παγκοσμίου πολέμου μέσα από τις πιο δύσκολες και ταυτόχρονα πιο αποφασιστικές μάχες που έδωσαν οι δυνάμεις που ενώθηκαν ενάντια στο παραλήρημα του Χίτλερ.

TITΛΟΣ	Sherman M4
HOUSE	Loriciels
FORMAT	PC, Amiga, ST
TIMH	3750
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd



Εκινώντας το παιχνίδι, έχουμε την επιλογή της κάρτας γραφικών. Το παιχνίδι συνεργάζεται με CGA, EGA και VGA. Στην συνέχεια καλούμαστε να επιλέξουμε εάν θέλουμε ήχο στο παιχνίδι. Μην περιμένετε όμως πολλά πράγματα. Ο ήχος είναι απλός και ίσως αυτό είναι το μόνο σημείο που υστερεί το **SHERMAN M4**. Η μουσική υπόκρουση μέσα στο παιχνίδι είναι ανύπαρκτη (έκδοση PC) και ο μόνος ήχος που ακούγεται είναι οι κανονιοβολισμοί των τεθωρακισμένων και κάτι που μπορούμε να πούμε ότι μοιάζει κάπως με ήχο ερπύστριας.

Το βασικό μενού που εμφανίζεται στην συνέχεια μας δίνει την δυνατότητα επιλογής των παρακάτω:

1. VIEW OF SHERMAN

Εμφανίζονται τα τεχνικά χαρακτηριστικά όπως όνομα, έτος κατασκευής, μέγιστη ταχύτητα, βάρος, μήκος, πλάτος, είδος κανονιού και η εικόνα του άρματος.

2. VIEW OF ENEMY

Εμφανίζονται τα τεχνικά χαρακτηριστικά των 4 αρμάτων του εχθρού (JAGDPANZER IV, PANZER IV, TIGER, STURMGESCHUZ III).

3. DEMO MODE

Το DEMO MODE δεν είναι αυτό που περιμέναμε να δούμε αλλά η

ακριβώς ίδια λειτουργία της επιλογής 2 (::!).

4. NORMANDY CAMPAIGN (εκστρατεία στην Νορμανδία)

5. ARDENNES CAMPAIGN (εκστρατεία στις Αρδέννες)

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗ ΜΑΧΗ

5. DESERT CAMPAIGN (εκστρατεία στην έρημο)

Μπορείτε να επιλέξετε την μάχη που θέλετε ανάμεσα στην μάχη της Νορμανδίας, των Αρδεννών και της Αφρικανικής έρημου. Ανεξαρτήτως επιλογής καλείστε να ορίσετε το επίπεδο ρεαλισμού του παιχνιδιού, επιλογή αποστολής (1-5), τον εξοπλισμό των συμμαχικών δυνάμεων και παραμέτρους του εχθρού.

ΜΑΧΗ ΤΗΣ ΝΟΡΜΑΝΔΙΑΣ

1 η αποστολή: Ξεκινάς από τον τομέα E-14 με 4 άρματα χωρίς jeeps. Στόχος σου η καταστροφή των καταφυγίων του εχθρού.

2η αποστολή: Ξεκινάς από τον τομέα E-11 με 4 άρματα. Σκοπός σου η ακέραια επιστροφή των jeeps.

3η αποστολή: Αποστολή σου η προστασία του συμμαχικού φορτηγού.

4η αποστολή: Εχθρική παράκτια πυροβολαρχία έχει εντοπιστεί στον τομέα B3 και έχει προκαλέσει ζημιές στο συμμαχικό στόλο. Θα



χρειαστεί να επιστρατεύσεις όλες σου τις ικανότητες για την καταστροφή της. Προσοχή στα φυλάκια και στα ναρκοπέδια που την προστατεύουν.

5η αποστολή: Η τελευταία σου αποστολή είναι εύκολη αλλά ταυτόχρονα μεγάλης σημασίας. Σκοπός σου είναι η απελευθέρωση του χωριού στον τομέα G-1.

ΜΑΧΗ ΤΩΝ ΑΡΔΕΝΝΩΝ

1 η αποστολή: Είσαι στον τομέα G-12. Αντιμετωπίζοντας τα εχθρικά τάνκς δυσκολεύεσαι και γυρνάς στον τομέα C-14 όπου και στρατοπεδεύεις. Θα πρέπει να μείνεις ψύχραιμος για να σκεφτείς την αντεπίθεση.

2η αποστολή: Η βάση στον τομέα F-9 καταλήφθηκε από τους εχθρούς. Στην βάση αυτή υπάρχουν ορισμένα SHERMAN και στόχος σου είναι ο πλήρης ανεφοδιασμός τους.

3η αποστολή: Αυτή η αποστολή έχει ως στόχο την καταστροφή της γέφυρας στον τομέα H-3. Σημείο συνάντησης μετά είναι ο τομέας B-3 στα νότια της γέφυρας.

4η αποστολή: Εδώ πρέπει να καταστρέψεις το εχθρικό στρατόπεδο στον τομέα D-1.

5η αποστολή: Αυτή η αποστολή είναι η σπουδαιότερη για την έκβαση του πολέμου στην Ευρώπη. Στόχος σου είναι η ανακατάληψη του χωριού Buisson-Ville στον τομέα F-5.

ΜΑΧΗ ΣΤΗΝ ΑΦΡΙΚΑΝΙΚΗ ΕΡΗΜΟ

1 η αποστολή: Είσαι στο σημείο G-0. Πρέπει να πας γρήγορα στο τομέα C-5 πρίν φθάσουν τα εχθρικά άρματα για να εφοδιαστούν. Σκοπός σου είναι είναι ο ανεφοδιασμός σου και η καταστροφή των εφοδίων του εχθρού.

2η αποστολή: Σε αυτή την αποστολή πρέπει να καταστρέψεις τα 6 εχθρικά τάνκς που έρχονται στο BAB-EL-QATTARA.

3η αποστολή: Ο σκοπός αυτής της αποστολής είναι η προετοιμασία ενέδρας στον τομέα F-6, F-7, ή F-8 και η καταστροφή των αντίπαλων αρμάτων, που πρέπει να φτάσουν στον τομέα F-10.

4η αποστολή: Ανεφοδιάζεσαι στο SIDI-ABD-EL-RAHMAN. Αν οι Γερμανοί φθάσουν εκεί, σημαίνει ότι το χωριό δεν είναι καλά προστατευμένο. Εσύ πρέπει να εξοντώσεις τους εχθρούς και να γυρίσεις στον τομέα F-10.

5η αποστολή: Στην τελευταία αποστολή, στόχος σου είναι η καταστροφή του εχθρικού στρατοπέδου στον τομέα B-15.

Σε κάθε αποστολή υπάρχει φυσικά και κάποιος χάρτης ο οποίος σας δείχνει την θέση που βρίσκονται τα άρματά σας και οι θέσεις των συμμαχικών και εχθρικών δυνάμεων. Η κίνηση του άρματος γίνεται πολύ απλά με την βοήθεια των cursor keys. Με τη βοήθεια άλλων πλήκτρων μπορείτε να δείτε τη θέα μέσα και έξω από το άρμα, την

αναφορά ζημιών, το χάρτη, τον ασύρματο κτλ. Επίσης με το RETURN ελέγχετε τον αυτόματο πιλότο και με τα αριθμητικά πλήκτρα αλλάζετε άρμα.

Μιά από τις σημαντικότερες λειτουργίες που θα σας φανεί χρήσιμη είναι ο αυτόματος πιλότος. Μπαίνοντας στο χάρτη (F4 ή C) και πατώντας μια φορά RETURN εμφανίζεται ένας σταυρός που τον μετακινούμε όπου θέλουμε. Όταν πάμε στο τομέα που επιλέξαμε, πατάμε το space bar και μετά βγαίνουμε από τον χάρτη. Το άρμα τώρα πηγαίνει στο σημείο που επιλέξαμε μόνο του. Η γωνία βολής του πυροβόλου επιλέγεται με το space bar και τα cursor keys.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι

αρκετά προσεγμένα και εμφανίζονται με ρεαλιστική απεικόνιση σε τρεις διαστάσεις. Ο σχεδιασμός των αρμάτων είναι πάρα πολύ καλός, όπως και το χρώμα που αλλάζει σε κάθε αποστολή. Το τοπίο είναι και αυτό πολύ προσεγμένο και αλλάζει ανάλογα με την αποστολή.

Το χειριστήριο του SHERMAN είναι καλοσχεδιασμένο και ταυτό-



χρονα απλό. Μπροστά έχεις τους μοχλούς κίνησης του άρματος που μετακινούνται ανάλογα με την κίνηση του άρματος. Αριστερά σου η πυξίδα και δεξιά σου διακρίνεται το μεγάφωνο του ασύρματος. Ακριβώς δίπλα από τους μοχλούς εμφανίζεται ο αριθμός του άρματος και πάνω μια φωτεινή ένδειξη που αντιπροσωπεύει το ρυθμό βολής.

Τέλος το πακέτο του παιχνιδιού περιλαμβάνει μια δισκέτα (για 3.5 ιντσες) και το manual που θα σας δώσει πολλές και χρήσιμες πληροφορίες. Εάν θα θέλατε να λάβετε μέρος στις πιο αποφασιστικές μάχες του Β' Παγκοσμίου πολέμου, τότε το SHERMAN M4 είναι αυτό που θα σας βοηθήσει να ζήσετε μια ρεαλιστική και ατελείωτη περιπέτεια.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	69
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	81
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	77
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	79
Γ Ε Ν Ι Κ Α	81

E

Κάθε παιχνίδι χαρακτηρίζεται από τα γραφικά του, τον ήχο, τη κίνηση, τη πλοκή και το χειρισμό του. Αυτό που κάνει ένα παιχνίδι όμως πραγματικά καλό, είναι αυτό το κάτι που σε κάνει να ασχολείσαι μαζί του για πολύ καιρό πχ. τι το φανταστικό έχουν τα sprites του Kick-off ή ο ήχος του Tetris; ή ποιός νοιάστηκε ποτέ για την πλοκή του Arkanoid;

- MOTION

Aυτό το κάτι λοιπόν που κάνει ένα παιχνίδι πραγματικά καλό, το βρίσκουμε στο E-Motion. Ένο παιχνίδι τόσο απλό στη θεωρία, όσο και δύσκολο στη πράξη. Το σενάριο σας βάζει σε έναν υποατομικό κόσμο όπου σωματίδια μπορούν να δημιουργηθούν, επιταχυνθούν, συγκρουστούν και κατοστραφούν. Μερικές φορές είναι ενωμένα με ελαστικούς δεσμούς και συχνά υπάρχουν εμπόδια στο δρόμο τους. Και μέσο σε όλα αυτά εσείς...

Ελέγχετε ένα σκάφος που μπορεί να περιστροφεί δεξιά- αριστερά και να επιταχύνει προς τη κατεύθυνση που κοιτάει. Η πίστα έχει ιδιότητες Asteroid, δηλαδή αν βγείτε από πάνω θα μπειτε ξανά στην οθόνη από κάτω, αν βγείτε από αριστερά θα μπειτε από δεξιά κτλ. Στη πίστα, εκτός από το σκάφος σας υπάρχουν και σφαίρες διαφορετικού χρώματος (το

σωματίδια που λέγουμε) και σκοπός σας είναι να τις εξοφάνισετε. Αυτές λοιπόν πάλλονται, αργά στην αρχή, όλο και πιο γρήγορα μετά, μέχρι που ανοτινάζονται με αποτέλεσμα να χάσετε ένα μέρος της ενέργειάς σας (που απεικονίζεται

με μια μπάρα στη κορυφή της οθόνης). Κουνώντας το σκάφος σας χτυπάτε τις σφαίρες. Έτσι σε αυτό το υποατομικό μπιλιάρδο έχουμε το εξής:

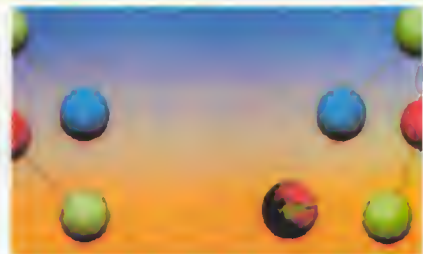
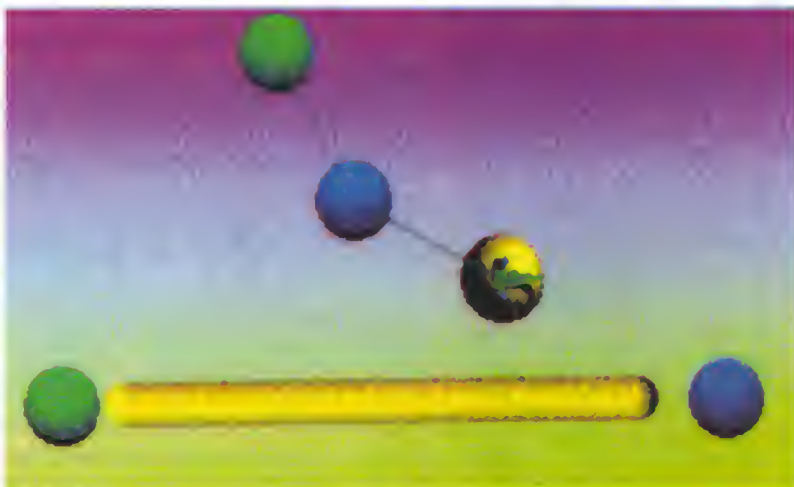
Αν συγκρουστούν δύο σφαίρες ίδιου χρώματος τότε εξοφνίζονται, αν είναι διαφορετικού χρώματος τότε παράγουν μία μικρή σφαίρα τρίτου χρώματος που ον τη μοζέψετε με το σκάφος σας, ονοπληρώνετε ένα μικρό μέρος της ενέργειάς σας. Αν την αφήσετε τότε θα μεγαλώσει και θα γίνει σαν τις άλλες. Μερικές φορές το σωματίδιο είναι ενωμένο με ελαστικούς δεσμούς με αποτέλεσμα το ένα να τροβάει το άλλο. Σαν να μην έφτανε αυτό, στη πίστα συχνά υπάρχουν και σωληνωειδή οντικείμενα (;;;) που πάνω τους γκελότε και το σκάφος σας και τα σωματίδια. Έτσι ον δεν προσέξετε συχνά

θα βρεθείτε σε οπελπιστική κατάσταση, με σωματίδιο να τοξιδεύουν προς όλες τις κατευθύνσεις, να συγκρούονται και να

δημιουργούν κοινούριο σωματίδιο που μεγαλώνουν πριν προλάβετε να το μοζέψετε, ενώ τουτόχρονα τα υπόλοιπα ετοιμάζονται να ονοτινοχτούν... το χάπιο μου, φέρτε μου το χάπιο μου.

Ευτυχώς κάθε τέσσερις πίστες υπάρχει και μία με Bonus. Επίσης υπάρχουν και κρυμένα Bonus τα οποία δεν μπορώ να σας πω τι κάνουν, γιατί για μένο είναι ακόμα κρυμένο. Σε μερικές προχωρημένες πίστες δεν υπάρχουν όλες οι σφαίρες που χρειάζονται για να κατοστραφούν και πρέπει να τις δημιουργήσετε με συγκρούσεις άλλων σφαιρών! Το σημοντικότερο στο παιχνίδι όμως είναι ότι μπορούν να υποφέρουν, ογνώμη ποίζουν ήθελο να πω, δύο ποίκτες τουτόχρονα. Η διοσκέδοση δε, ονεβοίνει κοτοκόρυφο όταν το σκάφος σας είναι δεμένο με του φίλου σας και ο ένας τροβάει τον άλλο με καταστροφικές συνήθως συνέπειες.

Το E-Motion είναι ένα παιχνίδι που



οποίτε πέντε πράγματο: κολό χειρισμό, καλή στροπηγκή, γερά νεύρα, γερά νεύρο και γερά νεύρα. Είναι οίγουρο ένα παιχνίδι που θα μπει στο κλοσοικά, και θα σας κροπήσει για πολλές ώρες μπροστά στο monitor ή σε κάποιο κελλί ψυχιοτρίου...

ΤΙΤΛΟΣ	E- MOTION
HOUSE	U.S Gold
FORMAT	All formats
ΤΙΜΗ	3750
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	95
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	79
ΠΑΚΕΤΟ	77
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88
Γ Ε Ν Ι Κ Α	89



ΜΟΥΝΤΙΑΛ '90



Mε αφορμή το παγκόσμιο κύπελλο της Ιταλίας ήταν επόμενο η αγορά των παιχνιδιών να κατακλυστεί από football games. Σχεδόν όλες οι μεγάλες εταιρίες του χώρου μπήκαν στο τρελλό χορό του ανταγωνισμού και κάθε μία ελπίζει ότι το δικό της θα ξεχωρίσει από τον σωρό των υπολοίπων. Με την μεγάλη επιτυχία του KICK OFF να είναι ακόμα πρόσφατη (μη ξεχνάτε και το μεγάλο διαγωνισμό του USER) και μια σειρά άλλων παλαιότερων παιχνιδιών επιτυχημένων και μή (MICROPROSE SOCCER, MANCHESTER UNITED, PETER BEARDSLY'S, FIGHTING SOCCER κλπ.) όλοι περίμεναν την νέα γενιά παιχνιδιών ποδοσφαίρου με αγωνία και προσδοκία για κάτι καλύτερο. Θα δικαιωθούν όμως; Το μέλλον υπόσχεται αρκετά εντυπωσιακά πράγματα. Το KICK OFF 2 ήρθε ήδη κι αν είναι καλύτερο από το πρώτο δεν ξέρουμε τι πρέπει πια να περιμένουμε. Ήδη υπόσχεται αρκετές βελτιώσεις, όπως ύπαρξη off side, κομπίνες στα φάουλ, φόρτωμα ομάδων απ' το PLAYER MANAGER και άλλα. Από τη MICROPROSE έρχεται κάτι εξίσου εντυπωσιακό, το πρώτο football game βασισμένο σε vector graphics! Ακόμη και η OCEAN έχει κάτι στα σκαριά κι αν κρίνουμε από την γνωστή ποιότητα των παιχνιδιών της εταιρίας σίγουρα δεν θα μας απογοητεύσει. Περισσότερα για όλα αυτά στις σελίδες των previews και στα επόμενα τεύχη του USER. Όμως η πρώτη φουρνιά παιχνιδιών είναι κιόλας στα χέρια μας. Το WORLD CUP SOCCER ITALIA '90 (ουφ!) από την VIRGIN και το ITALY 1990 από την US GOLD. Αυτά τα δύο έχουν αρκετή προϊστορία. Η VIRGIN κατάφερε να πάρει την άδεια κατασκευής (licence) του επίσημου παιχνιδιού του παγκοσμίου κυπέλλου, πληρώνοντας αδρά βέβαια, αρπάζοντάς την μέσα από τα χέρια άλλων μεγάλων ονομάτων, περιλαμβανομένων της US GOLD (επίσημου κατασκευαστή για το μουντιάλ του 1986), της OCEAN (που πάντα κυνηγάει κάτι τέτοια) και της NINTENDO. Αυτό σημαίνει πως μόνο η ίδια έχει το δικαίωμα να χρησιμοποιεί τίτλους και λογότυπα του ΜΟΥΝΤΙΑΛ 90. Το τί κατάφεραν θα το δούμε αμέσως παρακάτω.

WORLD CUP SOCCER

Σαν επίσημο παιχνίδι του παγκοσμίου κυπέλλου το **WORLD CUP SOCCER** δικαιωματικά παρουσιάζεται πρώτο. Σίγουρα είναι κι αυτό από το οποίο είχαμε τις μεγαλύτερες απαιτήσεις και προσδοκίες που δυστυχώς όμως δε δικαιώθηκαν. Μια λογική εξήγηση που μπορούμε να δώσουμε είναι πως η **VIRGIN** ξόδεψε όλα της τα διαθέσιμα χρήματα για να πάρει το licence και δεν της έμεινε τίποτε για να πληρώσει τους προγραμματιστές. Ας το δούμε όμως πιο αναλυτικά.

TITΛΟΣ	World Cup Soccer
HOUSE	Virgin
FORMAT	All formats
TIMH	3800
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software

Η συσκευασία του είναι αρκετά καλή, περιλαμβάνοντας κι ένα ημερολόγιο με τους ογώνες του παγκοσμίου πρωτοθλήματος, χωρίς όμως να φτάνει αυτή της **US GOLD**. Μετά την εισαγωγική οθόνη, εμφανίζεται ένα γήπεδο με φωτοβολίδες να πέφτουν, μπάλλες να πετούν και ένα μουσικό κομμάτι που θύμιζε ουτό από το γνωστό μας Ποπάύ. Ακολουθούν κάποιες επιλογές που οφороύν τον αριθμό των ποικτών, τη διάρκεια παιχνιδιού και το επίπεδο δυσκολίας. Προσπερνώντας το γρήγορο έφτοσε η στιγμή που θα επιλέγομε την ομάδα μας (οπό τέσσερις). Επέλεξε την Αγγλίο πορά τα οτυχή της αποτελέσμοτα τα τελευταία χρόνια και τον εντελώς άδικο, κατά το συντοκτικό επιτελείο του **USER**, ο αποκλεισμό των αγγλικών ομάδων από το Κύπελλο Ευρώπης. Το computer ονέλαβε να μας πληροφορήσει ότι πρώτος μας οντίπολος ήτον η συμπαθής (μο αδύνομη κοτά τ' άλλα) ομάδα των Ηνωμένων Πολιτειών. Η φωτογραφία της με παρο-

ξένεψε λίγο πιο και όλοι οι παίκτες της έδειχναν μογγολικής κοτογωγής (το πρόβλημα της μετανάστευσης έχει γίνει πράγματι έντονο στην Βόρεια Αμερική)!

Με την είσοδο των ομάδων στον αγωνιστικό χώρο μέτρησε έξι παίκτες από κάθε πλευρά. Περίμενο σκεπτόμενος πως μπούνουν κοτά ομάδες (όπως στην Ελλάδα) ολλά με διέκοψε το σφύριγμα του διοιτητή για το ενορκτήριο λάκτισμα. Πριν κολά καλά καταλάβω τι γινότον, ο οντίπαλος είχε ξεχυθεί προς την εστίο μου, δείχνοντας οπ' την αρχή τις επιθετικές του διαθέσεις και χωρίς τροκ οπέναντι στο όνομο του οντιπάλου του. Πριν προλάβω να οργονωθώ ομυντικά ήταν κιάλος οπένοντι στην εστίο μου. Κοι η έκπληξη: η οπεικόνιση άλλοξε μετοφέροντας την οπτική γωνία πίσω από οπό την εστίο μου ενώ εγώ απέκτησε πλήρη έλεγχο του τερμοτοφύλοκο κάτι που δεν στάθηκε ορκετό για να οποσοβήσω το τέρμο, πιο και πλότζορο οκριβώς στην οντίθετη γωνία οπό ουτήν που σούτορε ο οντίπολος επιθετικός - θυμάστε κάποιον Μουκέο;

Με την πάροδο του χρόνου διοπίστωσα πως ο ποίκτης που έχει στη κοτοχή του τη μπάλλα μπορεί να τη κουβολάει μοζί του, ενώ γίνοντι τάκλιν, πλάγιο άουτ και κόρνερς. Αν το τάκλιν είναι λίγο βίοιο ο οντίπολος πέφτει στο έδαφος βλέποντος οστεράκια(!) και σφυρίζεται φάουλ. Αν είναι πολύ βίοιο (ολλά Κολλιτζάκη) τότε μπορεί να οντικρύσετε την κίτρινη ή κόκκινη κάρτα από τον διαιτητή και ο οντίπαλος οποχωρεί με φορείο!!

Από την αρχή του μοτς, το ουτιά μου βοσονίζοντον οπό ένον ήχο που θύμιζε κοτί μετοξύ σμήνους εντόμων και χαλοσμένου ιπτόμενου δίσκου. Δεν άργησε να διαπιστώσω πως επρόκειτο για τις φωνές των θεοτών οι οποιές -δυστυχώς- δυνά-

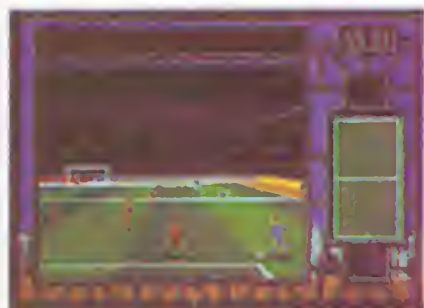


μωνον σε κάθε γκολ.

Περίμενο να αντεπιτεθώ στο δεύτερο ημίχρονο όπου θα έποίζο προς το κάτω τέρμο αλλά το παιχνίδι είχε διαφορετική άποψη. Δεν υπάρχει δεύτερο ημίχρονο!

Το γραφικά και η κίνηση κυμίνονται σε μέτριο επίπεδο, ενώ το playability ακόμη πιο χαμηλά. Για τον ήχο είπομε και παροπάνω. Η οντοχή στον χρόνο είναι μικρή ολλά ον το ποίξετε η δική σας πρέπει να είναι μεγάλη.

Συμπερασματικά, θα έλεγο πως ον το παιχνίδι είχε κυκλοφορήσει ένο δύο χρόνια νωρίτερα θα ήτον μια αρκετά κολή αγορά. Με το κοτοκλυσμό όμως των ποδοσφαιρικών παιχνιδιών ποιότητας στις μέρες μας είναι μάλλον μια περιττή παρουσία. Είμαι σίγουρος πως ότον η ποδοσφαιρική ομοσπονδία ποροχώρησε τα δικαιώματα στην **VIRGIN** δεν θα είχε δει το παιχνίδι.



ΓΡΑΦΙΚΑ	76
ΚΙΝΗΣΗ	72
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	68
ΠΛΟΚΗ	60
ΠΑΚΕΤΟ	78
ΑΝΤΟΧΗ	62
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	70
Γ Ε Ν Ι Κ Α	71

TITΛΟΣ	Italy 1990
HOUSE	U.S Gold
FORMAT	All formats
TIMH	3750
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd

Tο δεύτερο παιχνίδι που έπεσε στα χέρια μας ήταν το ITALY 1990 της US GOLD. Το κουτί της συσκευασίας ήταν αρκετά συμπαθητικό, ενώ μέσα μας περίμεναν δύο μεγάλες εκπλήξεις. Η πρώτη ήταν μια κάρτα ενός διαγωνισμού με πρώτο βραβείο ένα ταξίδι στην Ιταλία για 7 ημέρες και εισιτήρια για τους αγώνες! Κάτι αρκετά δελεαστικό ομολογουμένως και ένα πρώτο κίνητρο για να αγοράσετε το παιχνίδι. Μήπως όμως και το μοναδικό; Αυτό θα φανεί παρακάτω. Η δεύτερη έκπληξη ήταν ένας πλήρης οδηγός του παγκοσμίου κυπέλλου που περιλάμβανε την ιστορία του και μια αναλυτική περιγραφή των ομάδων και των παικτών που συμμετέχουν σ' αυτό.

Η εισαγωγική οθόνη περιλαμβάνει ένα φωτεινό πίνακα που γύρω του είναι γραμμένα τα ονόματα των αντιπροσώπων της US GOLD ανά τον κόσμο. Ανάμεσα τους είναι κι αυτό της δικής μας ARCADE (ίσως η μόνη ελληνική παρουσία σε αυτό το μουντιάλ).

Ακολουθεί ένας πίνακας επιλογών για έναν ή δύο παίκτες, διάρκεια παιχνιδιού, συμμετοχή στο παγκόσμιο κύπελλο και φόρτωμα παλαιότερου τουρνουά. Αν συμμετάσχετε στο παγκόσμιο κύπελλο μπορείτε να επιλέξετε την ομάδα σας. Επέλεξα τα Ηνωμένα Αραβικά Εμιράτα θέλοντας να' εκδηλώσω την υποστήριξή μου στο νέο αίμα και συνέχισα. Μια δυσάρεστη έκπληξη με περίμενε όταν κλήθηκα να επιλέξω την ενδεκάδα καθώς

βρέθηκα μπροστά στο δίλημμα: σε ποιόν να δώσω την θέση του τερματοφύλακα, στον ABDUL QADER HASSAN ή τον ABEL AMAS MUBARAK; Ευτυχώς για κάθε παίκτη δίνονταν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του: ικανότητα, ταχύτητα, επιθετικότητα και δύναμη. Ετσι κατάφερα να φτιάξω την ιδανική ενδεκάδα και ξεκίνησα για μεγάλες επιτυχίες.

Ενας παρουσιαστής με το look του Σταύρου Τσώχου μου ανήγειλε πως ο πρώτος αντίπαλός μου θα ήταν η Κολομβία, την οποία κατάφερα να νικήσω με 2-1. Τα πράγματα όμως δεν ήταν ανά-



λογα με την Γιουγκοσλαβία και τη Δυτική Γερμανία που ακολουθούσαν καθώς διαπίστωσα πως τα χαρακτηριστικά των παικτών καθώς και γενικότερα της ομάδας παίζουν βασικό ρόλο στην εξέλιξη των πραγμάτων. Πάντως την επόμενη φορά που πήρα την Βραζιλία τα πήγα ομολογουμένως πολύ καλύτερα.

Το κοντρόλ είναι παρόμοιο με αυτό του WORLD CUP SOCCER καθώς οι παίκτες προχωρούν μεταφέροντας την μπάλλα όπου πηγαίνουν. Υπάρχουν τάκλιν αρκετά ρεαλιστικά, ενώ θεωρητικά γίνονται και φάουλ. Λέω θεωρητικά, αφού για να κάνετε φάουλ στον αντίπαλο κρέπετε τουλάχιστον να τον σκοτώσετε!

Μια σημαντική διαφοροποίηση είναι πως όταν πρόκειται να εκτελέσετε κόρνερ ή ελεύθερο αλλάζει η οπτική γωνία αλλά μόνο για μια στιγμή. Ετσι ουσιαστικά πρόκειται για ένα οπτικό εφέ μόνο που δεν προσθέτει τίποτε ουσιαστικό στο παιχνίδι. Μου φαίνεται πως οι έξτρα σκηνές προστέθηκαν στο παιχνίδι μόνο για να έχει πλουσιότερα screen shots στις διαφημίσεις και στη συσκευασία του.

Ο τερματοφύλακας ελέγχεται πλήρως όταν η μπάλλα βρίσκεται κοντά του, κάτι που βοηθάει αρκετά. Ενα σημαντικό μειονέ-

κτημα είναι η έλλειψη μιας μικρογραφίας του γηπέδου, ώστε να βλέπει κανείς τις θέσεις των παικτών.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά καθώς και η κίνησή του. Εκεί που υστερεί είναι σε ρεαλισμό και αίσθηση καθώς οι πάσες είναι ανακριβείς και η προσπάθεια να επιτεθείς με κάποιο σύστημα μάλλον αδύνατη. Ετσι καταλήξαμε στην γνωστή συνταγή ο παίκτης που έχει τη μπάλλα να προσπαθεί να περάσει όλη την αντίπαλη ομάδα για να σκοράρει. Ο ήχος μάλλον θυμίζει μουσική από λούνα παρκ, παρά από ποδοσφαιρικό αγώνα.

Συμπερασματικά μπορεί το παιχνίδι να μην είναι κάτι το εξαιρετικό, είναι όμως μια αξιοπρεπής παρουσία της US GOLD και σαφώς καλύτερο από αυτό της VIRGIN. Αν θέλετε οπωσδήποτε να αγοράσετε κάποιο football game τώρα, να το προτιμήσετε. Αν όχι, περιμένετε. Ολο και κάτι πιο καλό θα προκύψει...



ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΚΙΝΗΣΗ	77
ΗΧΟΣ	63
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	71
ΠΛΟΚΗ	84
ΠΑΚΕΤΟ	82
ΑΝΤΟΧΗ	63
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	65
Γ Ε Ν Ι Κ Α	79

C

Άλλο ένα παιχνίδι της US GOLD είναι στη διάθεσή σας. Ίσως μάλιστα πολλοί να το θυμάστε από τα coin-op. Παίρνετε το ρόλο του Ben ή του Andy (ναί καλά καταλάβατε, το παιχνίδι παίζεται και με δύο παίκτες) και θα πρέπει να πολεμήσετε για την ελευθερία σας ανάμεσα σε χιλιάδες εχθρούς που, καθοδηγούμενοι από τον Dr. K, περιμένουν την κατάλληλη ευκαιρία για να σας εξολοθρεύσουν!

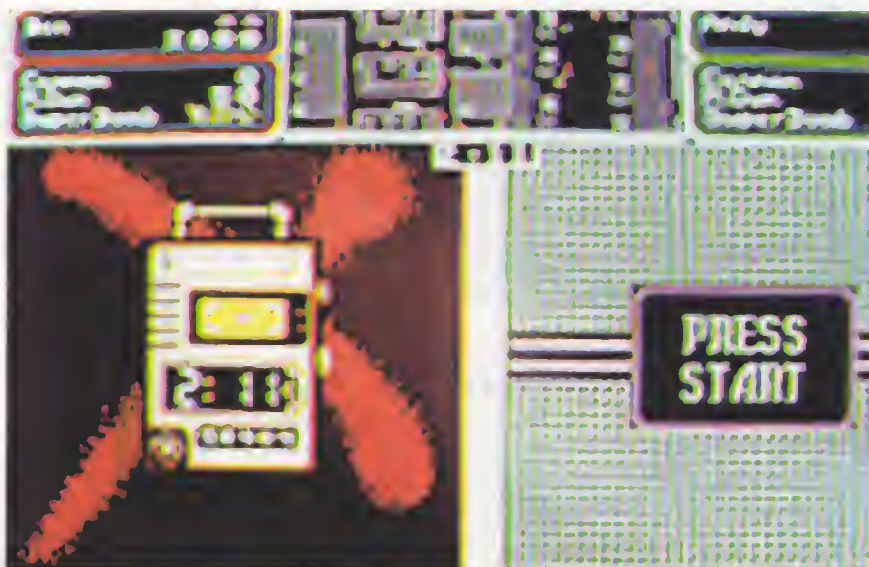
RACK DOWN

TITΛΟΣ	Crackdown
HOUSE	U.S Gold
FORMAT	All formats
TIMH	3750
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd

Ο χρόνος κυλάει υπερβολικά γρήγορα κι έτσι οι κινήσεις σας - ειδικά στις προχωρημένες πίστες - πρέπει να είναι αρκετά μελετημένες. Μια που μιλήσαμε για πίστες πρέπει να πούμε ότι είναι 16 όλες κι όλες. Εσείς παρακολουθείτε όλη την εξέλιξη του παιχνιδιού από πάνω. Καθοδγώντας τον ήρωά σας, θα συναντήσετε πολλών ειδών εχθρούς που ξεχωρίζουν από το διαφορετικό χρώμα τους. Ενδεικτικά μόνο αναφέρουμε ότι οι "πορτοκαλί" είναι άπιαστοι στο kung-fu, ενώ οι "πράσινοι" είναι άριστοι σκοπευτές.

Όμως εσάς δε σας σταματάει τίποτα. Αντικειμενικός σας στόχος είναι να τοποθετήσετε στα κατάλληλα σημεία βόμβες και στη συνέχεια να διαφύγετε από τη μία και μοναδική έξοδο.

Ο οπλισμός σας είναι περιορισμένος αλλά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και τα χέρια σας, μάλλον αναποτελεσματικά όμως. Στην έσχατη ανάγκη καταφύγετε σε περίεργες τεχνικές όπως κολ-



λημα στον τοίχο! Και βιαστείτε γιατί ο χρόνος που θα απομείνει δίνεται σαν bonus.

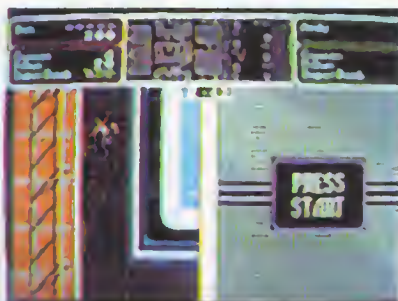
Γενικά οι διάδρομοι σε κάθε πίστα είναι πολλοί και τοποθετημένοι σε μορφή λαβυρίνθου. Σίγουρα ο χάρτης θα σας βοηθήσει πολύ, αφού δείχνει τα πάντα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά προσεγμένα και έχουν επιλεχθεί ωραία φωτεινά χρώματα, που ταιριάζουν πραγματικά στο παι-

χνίδι. Τα sprites είναι σχετικά μικρά αλλά αυτό το επιβάλλουν οι ανάγκες του παιχνιδιού και δεν επηρεάζουν την ποιότητά του. Το μόνο στοιχείο που το περιμέναμε σίγουρα καλύτερο είναι ο ήχος. Γενικά είναι πολύ απαλός και κατά την προσωπική μας άποψη δεν

ταιριάζει με το όλο παιχνίδι. Βέβαια είναι διαφορετική η μελωδία που σας συνοδεύει αλλά καλύτερα να υπήρχε μια και καλή. Και για τα ηχητικά εφέ ισχύει το ίδιο. Τέλος το gameplay είναι πολύ καλό. Υπάρχουν αρκετές ζωές μέχρι να χάσετε και δεν λείπουν και τα απαραίτητα credits.

Παρόλα αυτά εγώ έχω μια απορία: Αυτός ο τράγος στο εξώφυλλο του κουτιού του παιχνιδιού, τι ρόλο παίζει;;



ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	73
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	77
ΠΑΚΕΤΟ	79
ΑΝΤΟΧΗ	81
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	79
Γ Ε Ν Ι Κ Α	80

Απόλυτη σιγή. Το χιονισμένο τοπίο απλώνεται προς όλα τα σημεία του ορίζοντα. Ξαφνικά ακούγεται ένας ήχος. Όσο πάει και δυναμώνει. Η φάλαγγα των πέντε οχημάτων είναι τώρα κοντά. Ψηλά στην πλαγιά ένας μοναχικός άνδρας καλά καμουφλαρισμένος σημαδεύει το πρώτο στη σειρά. Ο κρότος του πυροβολισμού σχίζει τη σιωπή. Η βολή είναι εύστοχη. Τα φλεγόμενα συντρίμια λιώνουν το χιόνι. Τώρα όμως τον έχουν εντοπίσει, δεν μπορεί πια να μείνει στο ίδιο σημείο. Κατεβαίνει τη χιονισμένη πλαγιά με τα σκι του κάνοντας ελιγμούς. Επιτίθεται με χειροβομβίδες. Σύντομα όλα τα οχήματα έχουν καταστραφεί. Ένα ανιχνευτικό αεροπλάνο φαίνεται στον ορίζοντα. Τον έχει εντοπίσει. Βλήματα όλμων σφυρίζουν στον αέρα μετατρέποντας τη περιοχή σε κόλαση. Ο κυνηγός έγινε κυνηγημένος. Κάνει σκι με όλη του τη δύναμη. Πρέπει να γλυτώσει, να ξεφύγει... Θα μπορούσε να είναι απόσπασμα από βιβλίο. Θα μπορούσε να είναι σκηνή από ταινία. Θα μπορούσε να είμαι εγώ κυνηγημένος από τον αρχισυντάκτη. Θα μπορούσε να είναι η πραγματικότητα. Είναι το...

MIDWINTER

Mετά από τη σύγκρουση ενός τεράστιου μετεωρίτη με τη Γη το 2039, διαχύθηκαν στην ατμόσφαιρα τεράστιες ποσότητες σκόνης με αποτέλεσμα να δημιουργηθεί μια νέα εποχή των παγετώνων. Έτσι, μετά από 60 χρόνια και αφού όλη η Γη έχει καλυφθεί με χιόνια, βρίσκεστε σε ένα νησί όπου μία κοινότητα ανθρώπων ζει και αγωνίζεται για τη διατήρηση της ζωής σε ένα τόσο εχθρικό περιβάλλον. Όχι και τόσο ωραία τα πράγματα ε;... Ε,

USER, (που τόσο κακό προξένησαν στην ανθρωπότητα), καταλαμβάνει το Ν.Α. άκρο του νησιού. Μπλοκάρει με παράσιτα την επικοινωνία σας με τους άλλους 31 χαρακτήρες του κόσμου του MIDWINTER και εξαπολύει τις δυνάμεις του για να καταλάβει ολόκληρο το νησί. Εδώ αρχίζει το παιχνίδι και εσείς ελέγχοντας τον Captain John Stark, (άνδρα με ηγετικές ικανότητες, άφοβο, ρωμαλέο, εύστροφο, πιστό και αφοσιωμένο σε ιδανικά όπως η ελευθερία, η αγνή φιλία, το ελληνικό διπλόπιτο σουβλάκι κτλ), πρέπει να ενωθείτε με τους άλλους χαρακτήρες, έτσι ώστε να τον σταματήσετε. Κάθε άτομο έχει 14 διαφορετικά χαρακτηριστικά και δεν τα πάνε όλοι καλά μεταξύ τους (άλλοι έχουν Amiga, άλλοι ST, ένας Αρχιμήδης κτλ). Έτσι πρέπει να βρείτε τον Α που θα στρατολογήσει τον Β και πάει λέγοντας... Άλλο στοιχείο, είναι ότι οι αντίπαλοι δεν είναι απρόσωποι, δηλαδή όταν σκοτώσετε κάποιον σας δείχνει την εικόνα του και δίπλα ότι σκοτώθηκε εν ώρα υπηρεσίας. Αυτό συχνά έχει σαν αποτέλεσμα, οι δικοί του να λιποτακτήσουν όπως και αν καταστρέψετε σημαντικό μέρος

της δυνάμεώς του σε οχήματα. Επίσης ανακαταλαμβάνοντας τους ραδιοφωνικούς σταθμούς μπορείτε να έχετε άμεση επικοινωνία με όλους τους χαρακτήρες. Οι τακτικές που μπορείτε να ακολουθήσετε για να φτάσετε στη νίκη είναι πάρα πολλές (προσεχώς στην στήλη TIPS'N TRICKS) και αυτό ακριβώς κάνει το MIDWINTER να ξεχωρίζει.

ΧΑΡΤΗΣ

Tο πρώτο σημείο που θα αναφέρουμε είναι ο χάρτης. Είναι πλήρης με δυνατότητα να δούμε όλα τα



κτήρια καθώς και πού βρίσκεται ο καθένας (εχθρός ή φίλος). Μπορούμε να κάνουμε ZOOM-IN και ZOOM-OUT και μπορούμε να τον δούμε σε δύο γεωμετρικά modes: ένα που οι υψομετρικές διαφορές φαίνονται ανάλογα με το χρώμα (πεδιάδα πράσινη, λόφος καφέ

TITΛΟΣ	Midwinter
HOUSE	Rainbird
FORMAT	Amiga, ST, PC
TIMH	4800
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

λοιπόν σαν να μην έφταναν όλα αυτά, εντελώς ξαφνικά και χωρίς καμία προειδοποίηση εισβάλλει στο όμορφο νησί σας ο General Masters. Ανθρωπος αλλοζονικός με πιστεύω και ιδεολογία ανάλογη μεγάλων ανδρών, όπως ο Αττίλας, ο Τζένγκις Χαν, ο Χίτλερ, ο Μουσολίνι, ο Αρχισυντάκτης του



κτλ) και ένα που φαίνονται με φωτοσκιάσεις και πρέπει να το δείτε για να το πιστέψετε, λες και είναι από δορυφόρο. Επίσης με όποιο τρόπο κι αν ταξιδεύετε, βλέπετε ένα μικρό χάρτη με τη θέση και τη κατεύθυνσή σας.

ΜΕΣΑ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗΣ

Τα μέσα μεταφοράς που μπορείτε να βρείτε στο παιχνίδι είναι τα εξής: Πρώτα από όλα έχετε τα σκι σας. Το πόσο μακριά θα φτάσετε, εξαρτάται από το πόσο καλός σκιέρ είστε, σε τι έδαφος βρίσκεστε, πόση δύναμη έχετε, πόση αντοχή κτλ. Μετά υπάρχουν οχήματα. Διαθέσιμα σε σας υπάρχουν σε τρεις τύπους και μπορείτε να τα βρείτε σε γκαράζ. Αυτά είναι: SNOW-WOLF, που αντιστοιχούν στα βαριά τανκς και είναι καλά οπλισμένα αλλά όχι και τόσο γρήγορα. SNOW-CAT, που αντιστοιχούν στα ελαφρά τανκς, έχουν κι αυτά οπλισμό και είναι ευέλικτα. SNOW-FOX: αυτά μπορούμε να πούμε ότι είναι ανιχνευτικά οχήματα. Έχουν ελαφρύ οπλισμό αλλά είναι τα πιο γρήγορα απ'όλα. Στην οδήγηση, παίζει ρόλο το επίπεδό σας σαν οδηγός και το έδαφος. Αν δεν προσέξετε μπορεί το οχημά σας να ανατραπεί ή ακόμα χειρότερα να καταλήξετε στα παγωμένα νερά ενός φιόρδ. Τα οχήματα δεν μπορούν να ανέβουν σε πολύ μεγάλο υψόμετρο λόγω κλίσης του εδάφους και με τα σκι θα κουραστείτε μέχρι εξάντλησης (όταν εξαντλη-

θείτε, τα βλέπετε όλα ασπρόμαυρα και μετά λιποθυμάτε και σας σώζουν φίλοι ή εχθροί...) Ετσι ερχόμαστε σε ένα άλλο μέσο μεταφοράς. Λέγεται Cable Car και δεν είναι άλλο από αυτό που ξέρουμε σαν τελεφερίκ. Με αυτό μπορείτε να πάτε από τους πρόποδες στην κορυφή ενός βουνού ή και το αντίθετο και μάλιστα κατά τη διάρκεια της διαδρομής να ξεκουραστείτε. Αφού φτάσετε ψηλά σε κάποιον από αυτούς τους σταθμούς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα Δελταπλάνο και πετώντας να καλύψετε μεγάλες αποστάσεις γρήγορα. Είναι οπλισμένο και μπορείτε ακόμα να το μεταφέρετε με όχημα. Όσο για τον χειρισμό του είναι αρκετά δύσκολος και για να φτάσετε μακριά πρέπει να εκμεταλεύεστε τα θερμά ρεύματα αέρος. Τώρα

όσον αφορά την προσγείωση... αυτό είναι μία πονεμένη ιστορία. Αυτά λοιπόν είναι τα μέσα μεταφοράς που είναι διαθέσιμα στο MIDWINTER.

Ας δούμε όμως και τα οχήματα που έχουν οι αντίπαλοι. Εκτός από τους τρεις τύπους οχημάτων που περιγράψαμε παραπάνω, έχουν και τα: SNOW-WITCH, που μεταφέρουν έναν Captain ή έναν Colonel και είναι ΠΟΛΥ καλά οπλισμένα. Σε μία πιθανή συμπλοκή πρέπει να είναι ο πρώτος στόχος σας. SNOW-BULL, που μεταφέρουν πυρομαχικά, είναι άοπλα και σχετικά αργά αλλά προστατεύονται από τα άλλα οχήματα. SNOW-BEAR, που μεταφέρουν καύσιμα, είναι άοπλα, αργά και ζωτικής σημασίας για τον εχθρό. Επίσης έχουν και δύο τύπους αεροσκαφών τα: BOMBER, που είναι βομβαρδιστικά και τα SPOTTER που είναι ανιχνευτικά και μόλις σας ανακαλύψουν θα οδηγήσουν πάνω σας πυρά όλμων.

ΚΤΙΡΙΑ

Υπάρχουν συνολικά 15 τύποι κτιρίων και είναι οι εξής: Εργοστάσια που παράγουν διάφορα είδη αλλά αυτό που τα κάνει στόχους κλειδί είναι τα πυρομαχικά. Heat mines, αυτά παράγουν ενέργεια και είναι ο νούμερο ένα στόχος του εχθρού. Synthesis plants, αυτά παράγουν καύσιμα. Αποθήκες που έχουν καύσιμα και πυρομαχικά. Γκαράζ που έχουν, ανεφο-



διάζουν και επισκευάζουν οχήματα. Δύο τύπους μαγαζιών όπου μπορείτε να φάτε, να κοιμηθείτε και να ανεφοδιαστείτε. Αστυνομικά τμήματα που μπορείτε να βρείτε συναδέλφους σας, να φάτε και να κοιμηθείτε, (αν βέβαια δεν είναι υπό εχθρική κατοχή). Ορεινά καταφύγια που προσφέρουν φαγητό και ύπνο. Ραδιοφωνικοί σταθμοί που πρέπει να καταλάβετε. Εκκλησίες, Σπίτια, Σταθμοί και Οχυρωμένα κτίσματα για να πυροβολείτε με ασφάλεια τους αντιπάλους. Και τέλος το εχθρικό αρχηγείο που είναι και το πιο σημαντικό κτήριο στο MIND-WINTER, μιάς και όταν καταστραφεί νικάτε. Αρκετά έ;...

Ο ΠΛΙΣΜΟΣ

Εκινώντας έχετε μόνο το όπλο σας και μερικές χειροβομβίδες. Τι "μόνο" δηλαδή που μόνο κτίρια δεν μπορείτε να ανατινάξετε. Το οπλάκι σας είναι τόσο ισχυρό που με μιά και μόνο βολή του μπορείτε να καταστρέψετε οποιοδήποτε όχημα ή αεροσκάφος. Ξαπλώνοντας λοιπόν αναπαυτικά στο χιόνι ή ακόμα καλύτερα ταμπουρωμένος μέσα σε κάποιο κτήριο, σημάδεψτε με την τηλεσκοπική σας διόπτρα -έχει ZOOM-IN και ZOOM-OUT- τα εχθρικά οχήματα, (όσο καλύτερο επίπεδο έχετε τόσο λιγότερο τρέμει το χέρι σας). Άλλος πιο ενεργητικός τρόπος επίθεσης είναι, να περιμένετε σε κάποιο ύψωμα και μόλις περάσουν από κάτω εχθροί να κατεβείτε την πλαγιά κάνοντας σκι και να χτυπήσετε με χειροβομβίδες τα εχθρικά οχήματα. Αν πάρετε όχημα, τότε έχετε πυραύλους εδάφους-εδάφους, εδάφους-αέρος και торпилес εδάφους-εδάφους που δεν χρειάζεται καν να βλέπετε τον αντίπαλο για να τον πετύχετε. Αν πάλι πάρετε Δελταπλάνο έχετε πυραύλους αέρος-εδάφους, και αέρος-αέρος. Τελευταίο και πιο χρήσιμο στην συλλογή των όπλων σας είναι το απαραίτητο όπλο κάθε καλού δολιοφθορέα: τα εκρηκτικά. Αυτά μπορείτε να τα προμηθευτήτε από μαγαζιά και να ανατινάξετε όποιο κτήριο θέλετε. Ο εχθρός τώρα, διαθέτει συστοιχίες όλμων μεγάλης εμβέλειας και βομβαρδι-

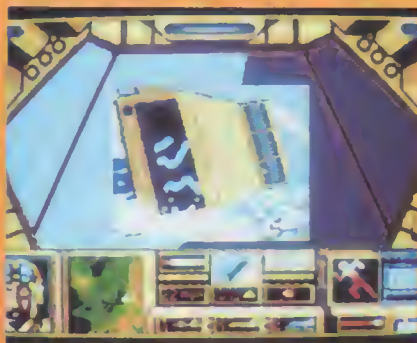
στικά αεροπλάνα. Τα εχθρικά οχήματα πάλι έχουν αντίστοιχα οπλικά συστήματα με τα δικά σας. Το MIDWINTER παίζεται καθόλη τη διάρκειά του με το mouse (αν και υπάρχει επιλογή για joystick ή πληκτρολόγιο) και 2-3 πλήκτρα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Όλες οι εντολές δίνονται μέσα από οθόνες μενού, επιλέγοντας τα κατάλληλα icons, που είναι περιτό να πούμε ότι είναι παραστατικότητα). Ο ήχος είναι λιτός και περιορίζεται στον ήχο των σκι σας στο χιόνι, στον ήχο των οχημάτων και στις εκρήξεις. Τα γραφικά στο MIDWINTER είναι στέρεα τρισδιάστατα και σας δίνουν ένα αίσθημα συμμετοχής που μόνο στο Interphase έχουμε ξανασυναντήσει. Η κίνηση είναι ικανοποιητική (και δεν μιλάμε για κίνηση οχημάτων αλλά ολόκληρων βουνών...)

Το πρώτο πράγμα που παρατηρήσαμε όταν πήραμε στα χέρια μας το παιχνίδι ήταν το πακέτο. Ογκώδες μεν, ουσιώδες δε, γιατί περιέχει ένα manual που ούτε λίγο ούτε πολύ είναι 200 σελίδες και γράφει τα πάντα για το κόσμο του MIDWINTER και τους χαρακτήρες του, καθώς και επιστημονικές εξηγήσεις (με λεπτομερή σχεδιαγράμματα κτλ) για τις αιτίες που μπορούν να οδηγήσουν σε ένα τέτοιο κλιματολογικό φαινόμενο.

Εκτός από το manual υπάρχει στη συσκευασία ένας μεγάλος χάρτης και -το κυριότερο- ένα μπλοκάκι που σε καθένα από τα φύλλα του έχει το νησί του MIDWINTER με τα κυριότερα σημεία του και χρησιμεύει στο να κρατάτε σημειώσεις για το που βρίσκεται τι και ποιός, καθώς και για να σημειώνετε διαδρομές και τακτικές που θα ακολουθήσετε. Το MIDWINTER έχει κυκλοφορήσει σε ST και AMIGA και θα ακολουθήσει έκδοση για PC. Μεταξύ των δύο format δεν υπάρχει καμιά απολύτως διαφορά, με μοναδικές εξαιρέσεις ίσως ότι: στην AMIGA ο ήχος είναι στερεοφωνικός δίνοντας σας έτσι τη δυνατότητα να καταλάβετε που είναι ο αντίπαλος και στον ST το animation είναι λίγο πιο ομαλό και πιο γρήγορο.



ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΚΙΝΗΣΗ	96
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	99
ΠΑΚΕΤΟ	97
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	93

Γ E N I K A 96

SPACE HARRIER II

Θυμάστε το Space Harrier, ένα conversion από τα coin-ops που είχε αποσπάσει καλές κριτικές; Τα βήματά του ακολουθεί το Space Harrier II και αν και πολύ πιο καινούριο, δεν έχει αισθητές διαφορές από τον προγονό του.

ΤΙΤΛΟΣ	Space Harrier II
HOUSE	Grandslam
FORMAT	All formats
ΤΙΜΗ	3700
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers



Και σε αυτό το version έχετε μία ηλίθια αποστολή. Σκοτώστε τα πράγματα που έρχονται πάνω σας πριν σας σκοτώσουν αυτά, ή τουλάχιστον αποφύγετέ τα... Ελέγχετε ένα joystick και σκοπός σας είναι να πατάτε το κόκκινο κουμπάκι που έχει κολλημένο πάνω του. Αυτό έχει σαν άμεσο αποτέλεσμα να μετακινείται στην οθόνη του υπολογιστή σας ένα ανθρωπάκι που το βλέπετε από πίσω, ανταποκρινόμενο πιστά στις κινήσεις του joystick (χωρίς αυτό να σημαίνει ότι αν πάτε το joystick στη κουζίνα, τότε θα σας ακολουθήσει και το ανθρωπάκι...)

Οπλισμένο λοιπόν το ανθρωπάκι σας με ένα όπλο που ρίχνει μπάλες ενεργείας ή κάτι τέτοιο, τρέχει ή πετάει σε φουτουριστικά τοπία, αποφεύγοντας εμπόδια και αντιμετωπίζοντας ποικιλόμορφα sprites με μοναδικό σκοπό ύπαρξής του να τρέχει ή να πετάει σε φουτουριστικά τοπία, αποφεύγοντας εμπόδια και αντιμετωπίζοντας ποικιλόμορφα sprites που μοναδικό σκοπό έχουν να...

Υπάρχουν δώδεκα πίστες για

να τελειώσετε (ή να χάσετε προσπαθώντας) και στο τέλος κάθε μιάς από αυτές περιμένει ένα μεγάλο τέρας που ως γνωστόν είναι πολύ δύσκολο να καταστραφεί και πολύ εύκολο να σας καταστρέψει. Αφού τελειώσετε και τις δώδεκα πίστες θα αντιμετωπίσετε ξανά όλα τα μεγάλα τέρατα, το ένα μετά το άλλο και στο τέλος τον Αρχικακό Dark Harrier. Αν τώρα νικήσετε και αυτόν τότε κάτι δεν πάει καλά... Ξαναρχίστε το παιχνίδι από την αρχή και προσπαθήστε να χάσετε όπως κάθε φυσιολογικός άνθρωπος.

Τα γραφικά τώρα, θυμίζουν υπερβολικά το πρώτο αλλά είναι καλύτερα. Ο ήχος κυμαίνεται σε αντίστοιχα επίπεδα, ενώ η αίσθηση του τρισδιάστα-

του δίνεται καλύτερα από το πρώτο (όταν πετάτε βλέπετε το έδαφος από άλλη οπτική γωνία).

Τελικά μπορούμε να πούμε ότι είναι ένα παιχνίδι που αν σας άρεσε το πρώτο τότε αυτό θα σας αρέσει περισσότερο, και αν δεν σας άρεσε το πρώτο τότε ούτε αυτό θα καταφέρει να σας αρέσει.

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	74
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	65
ΠΑΚΕΤΟ	75
ΑΝΤΟΧΗ	71
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	79
Γ Ε Ν Ι Κ Α	76

ΤΙΤΛΟΣ	7 Gates of Jambala
HOUSE	Grandslam
FORMAT	ST, Amiga
ΤΙΜΗ	4100
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

Το να γράφει κάποιος άνθρωπος review στις 02.35 μετά τα μεσάνυχτα της Κυριακής δεν είναι και τόσο φυσιολογικό εκτός κι αν είναι συντάκτης του USER. Αλλά ακόμα και με αυτή τη προϋπόθεση, για να κάτσεις να κάνεις review τέτοια ώρα, πρέπει να συμβαίνει ένα από τα παρακάτω πράγματα: α) Να δείς στον ύπνο σου την οπτασία του Tramiel να σου λέει "Εγέρθητι τέκνο μου, πάρε το joystick σου και κάνε review το Seven Gates Of Jambala", β) Να ξυπνήσεις για να πιείς νερό και γυρνώντας από την κουζίνα να πείς "Ε δεν κάνω και κανένα review να περάσει η ώρα", γ) Το παιχνίδι είναι τόσο καλό που μπορείς να παίζεις μαζί του όλο το βράδυ με ευχαρίστηση (Dungeon Master...), δ) Αν δεν έχεις το review έτοιμο τη Δευτέρα το πρωί, ο Αρχισυντάκτης θα παίζει όλη μέρα μαζί σου με ευχαρίστηση (κινέζικα βασανιστήρια...). Ετσι μετά από αρκετή χαμένη ώρα μπροστά στο monitor μπορώ να πω με σιγουριά ότι δεν συμβαίνει το γ).

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	86
ΗΧΟΣ	69
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΠΛΟΚΗ	72
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	74
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	77

Γ Ε Ν Ι Κ Α 75

THE SEVEN GATES OF JAMBALA



Το The Seven Gates Of Jambala είναι ένα παιχνίδι στο στυλ του Wonder Boy. Ελέγχετε ένα μικρό μαθητευόμενο μάγο που αφού έκανε μία σκανταλιά στο εργαστήριο του δασκάλου του, αυτός θυμωμένος τον έστειλε σε ένα μαγικό μέρος που είναι γεμάτο λαβύρινθους και κάθε λογής τερατάκια. Σκοπός σας λοιπόν είναι να γυρίσετε πίσω στη πραγματικότητα, οπότε και θα έχετε περάσει το δυσκολότερο τεστ που μπορεί να περάσει ένας έμπειρος μάγος. Η λέξη "έμπειρος" όμως δεν θα έλεγα ότι είναι αυτή που σας χαρακτηρίζει. Ετσι, για να καταφέρει ο μικρός και άπειρος μαθητευόμενος μάγος σας να αντιμετωπίσει εκατοντάδες κακά sprites πρέπει να αγοράσει όπλα. Και για να φύγει από αυτό το κόσμο πρέπει να βρεί επτά κομάτια από ένα σπασμένο μαγικό ραβδί και να τα ενώσει. Τα επτά κομάτια βρίσκονται πίσω

από επτά πύλες, και μαντέψτε: τις πύλες τις φυλάνε ισάριθμα τέρατα, και ξαναμαντέψτε: για να σκοτωθούν θέλουν πολλές βολές, και ξαναξαναμαντέψτε: για να σκοτωθείτε δεν θέλετε πολλές βολές. Ευτυχώς μέσα σε δωμάτια θα βρείτε διάφορα τέρατα που θα σας πουλήσουν όπλα και πληροφορίες. Για να αγοράσετε κάτι χρειάζεστε χρήματα και τα χρήματα τα βρίσκετε... χτυπώντας το έδαφος με ένα σφυρί! Αν προσθέσουμε τώρα και την πληθώρα κινήσεων που μπορεί να κάνει ο ήρωάς μας (αριστερά, δεξιά και να πηδάει) τότε έχουμε μπροστά μας ένα πολύ "πρωτότυπο" παιχνίδι. Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα, η κίνηση ομαλή και ο ήχος κυμαίνεται σε ανεκτό επίπεδο. Τέλος μπορούμε να πούμε ότι είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι στο είδος του, χωρίς όμως να προσφέρει κάτι το ιδιαίτερο ακόμα και αν παιχτεί στις 02.35 το βράδυ... Καληνύχτα σας...!

TITΛΟΣ	Dyter 07
HOUSE	Reline
FORMAT	Amiga, ST
TIMH	3750
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd



Κ αθήκον μου είναι να υποστηρίξω το ανθρώπινο γένος και να το υπερασπίζω από κάθε ον που θέλει να του κάνει κακό". Η επιγραφή αυτή που βρίσκεται έξω από το αρχηγείο σας, σας θυμίζει τον όρκο που δώσατε όταν καταταγήκατε στην ειδική ομάδα δράσης. Η αποστολή που μόλις σας ανατέθηκε είναι απόρρητη, αλλά πρέπει να σας τη πούμε για να καταλάβετε το παιχνίδι!

ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΚΙΝΗΣΗ	78
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	76
ΠΛΟΚΗ	76
ΠΑΚΕΤΟ	75
ΑΝΤΟΧΗ	78
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82

Γ Ε Ν Ι Κ Α 79

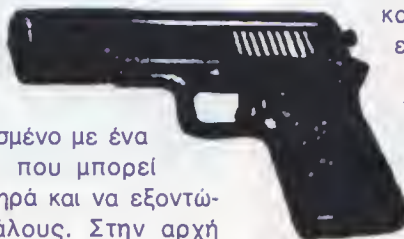
DYTER 07



Τ ο DYTER 07 είναι shoot 'em up, αν και πυροβολείτε προς όλες τις κατευθύνσεις εκτός από πάνω... Σκοπός σας είναι να καταστρέψετε τα εχθρικά robots που έχουν τοποθετηθεί στα νησάκια της Καραϊβικής από υποβρύχια. Για το σκοπό αυτό το transformer σας είναι εφοδιασμένο με ένα πολεμικό όχημα που μπορεί αν βγαίνει στη ξηρά και να εξοντώνει τους αντιπάλους. Στην αρχή ξεκινάτε με ελικόπτερο αλλά αυτό δεν καταστρέφει τα robots. Ετσι, πρέπει συχνά-πυκνά να προσγειώνεστε και να αναλαμβάνετε δράση με το όχημα εδάφους. Φυσικά, μη νομίζετε ότι είστε άτρωτοι. Μετά από πέντε χτυπήματα ή συγκρούσεις διαλύεστε. Πρέπει λοιπόν να επισκέπτεστε και τη βάση σας τακτικά ώστε να φορτίζετε τις ασπίδες σας με πλήρη ισχύ.

Ο δεύτερος κύριος σκοπός της ύπαρξής σας είναι η περισυλλογή κάποιων επιστημόνων και η μεταφορά τους στη βάση. Αυτό γίνεται μόνο με το ελικόπτερο κι αν το καταφέρετε κερδίζετε σαν αντάλλαγμα διάφορα έξτρα όπλα όπως: ασπίδα (μικρής ή μεγάλης διάρκειας), φλογοβόλο για να παραμορφώνετε το δέρμα των αντιπάλων

σας, αμφίβιο κιτ για να πλέετε στην επιφάνεια της θάλασσας αλλά και κάτω απ' αυτήν, σταυρωτά πυρά για να ρίχνετε προς τέσσερις κατευθύνσεις ταυτόχρονα και missile που σε κάθε βολή σας εκτοξεύει ένα θερμικό πύραυλο που πηγαίνει κατευθείαν πάνω στους εχθρούς.



Μόλις σκοτώσετε όλα τα robots, περνάτε στην επόμενη πίσταόπου πρέπει να κατεβείτε κάθετα μέσα στο κρατήρα ενός ηφαιστείου και να εξολοθρευσετε ένα τέρας που έχει την εντύπωση ότι είστε το μεσημεριανό του φαγητό!

Το παιχνίδι είναι κάπως πιο πρωτότυπο από τα συνηθισμένα shoot 'em ups παρόλο που βασίζεται στην ίδια συνταγή (χιλιάδες τέλεια εξοπλισμένοι αντίπαλοι που πρέπει να καταστραφούν από σας.) Επιτέλους η ΕΠΑΣ (Επιτροπή Προστασίας Αμοιρων Sprites) πρέπει να κάνει κάτι...

Τα γραφικά και ο ήχος (που ακούγεται καθόλη τη διάρκεια του παιχνιδιού) δεν είναι βέβαια σαν αυτά του Silkworm, αλλά σίγουρα είναι πολύ καλά όπως και ο χειρισμός. Γενικά πρόκειται για ένα παιχνίδι με πολλούς κακούς, σφαίρες και αίμα που θα ικανοποιήσει όλους τους διαψασμένους για θάνατο users.

Εχετε δει τη ταινία "Τα σαγόνια του καρχαρία"; Ε λοιπόν αυτή δεν έχει καμία σχέση με το παιχνίδι. Η μόνη ομοιότητα με το CASTLE MASTER είναι εκείνος ο μικρός vector καρχαρίας που συναντάτε στην είσοδο του κάστρου. Αλλά γι' αυτά θα μιλήσουμε στη συνέχεια με περισσότερες λεπτομέρειες.

CASTLE MASTER

Δημιουργός του παιχνιδιού είναι η Damark που άοι απα εσός είχαν Spectrum ή Amstrad θα τη γνωρίζουν παλύ καλό. Μερικά απα τα παιχνίδια που την καθιέρωσαν στα χώρα των games είναι το Critical Mass και τα Dark side. Τα παιχνίδια αυτά ήταν γνωστά σε όλους για τα υπερβαλικά ψάξιμο που απαιτούσαν. Το Castle Master ακολουθεί αυτή την παράδοση πιστά. Ας περόσαυμε όμως στο ίδιο τα παιχνίδι.

Βρισκόμαστε σε έναν κόσμο διαφαντικό, στα κόσμο του παρελθάντος. Ψηλά (οχι στον Υμηττά) μέσα στον πύργα του κάστρου της αιωνιότητας άπαι α χρόνος κυλάει αργά μέσα στην κλειψύδρα του γαλόζιου αυραναύ (τύφλα να χει α Σεφέρης) ξεκινάτε την απασταλή σας. Εάν αποτύχετε είστε αναγκασμένους να υποστείτε τα δεινά της μαίρας σας. Θα βυθιστείτε στην σκλαβιά του MAGISTER του άρχοντα του κόστρου και του σκάταυς που περιμενει την κατόλληλη ευκαιρία για να υποδουλώσει τις ψυχές σας. Γι'αυτα μην αργείτε. Ψόχτε για στοιχεία που θα σας βοηθήσαν, υπολογίστε κατάλληλα την δυναμή σας, περιπλανηθείτε σταυς ατελειώτους διαδρόμους και αντιμετώπιστε τα κακά πνεύματα που ίσως θα σας επιτεθαύν. Το παιχνίδι όπως ίσως θα καταλόβατε είναι τύπου arcade-adventure που απαιτεί πολύ χράνα και μεγάλη υπομονή άτι

αυτού του γρίφου βρίσκεται σε έναν πίνακα στο οπίτι του μόγαι που βρίσκεται σε μια διπλανή καλύβα. Μην ξεχόσετε να καϊτάξετε κάτω από κόπαι χαλί που θα βρείτε κάποια μυστική κρύπτη. Τα μόνα

TITΛΟΣ	Castle Master
HOUSE	Domark
FORMAT	All formats
TIMH	3750
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd

ρειακά αφού τα παιχνίδι είναι φτιαγμένα σε mode 1. Επίσης στην AMIGA και στον ATARI σας συνοδεύει στη διάρκεια του παιχνιδιού μια απαλή μελωδία την απαία ίσως βρουν μερικά λίγο εκνευριστική.



δηλαδή θα' πρεπε για τα βαρετά και αναρά καλακαιρινό μεσημέρια.

Μάλις τα παιχνίδι φαρτωθεί, διαλέγετε το χαρακτήρα σας (πριγκήπισσα ή πρίγκηπα) με έναν αρκετό εντυπωσιακά τράπο, ιδιαίτερα στα 16αμπιτα μηχανήματα. Στη συνέχεια το παιχνίδι σας βγάξει ακριβώς έξω από το κάστρο μέσα στο οποίο θα εξελιχτεί και η υπόθεση. Από την πρώτη στιγμή έχετε να αντιμετωπίσετε έναν γρίφο. Το πως θα μπειτε μέσα στο κάστρο. Βέβαια για να γίνει αυτά πρέπει να κατεβεί μια γέφυρα. Το πρόβλημα είναι πως θα κατεβεί. Η λύση

άπλα σας είναι μερικές πέτρες (τι μερικές δηλαδή, όπειρες) με τις οποίες πρέπει να πολεμηοτε τα εχθρικά πνεύματα. Μην ξεχνότε επίσης να ψάχνετε σε κάθε μεριά της αθάνης όπου υπάρχει περίπτωση να βρείτε σημαντικά στοιχεία για τη συνέχιση του παιχνιδιού (πχ. κλειδιά). Σε άτι αφορά τώρα το χειρισμό του παιχνιδιού, αυτές γίνεται με joystick και παντίκι για τα 16αμπιτα (AMIGA, ATARI, PC) ενώ μόνα με joystick ή πληκτραλόγια για τα 8αμπιτα. Σίγουρα θα σας βοηθήσει κι ένας χόρτης. Περιοσάτερα πάντως για τα παιχνίδι θα βρείτε στο manual του παιχνιδιού τα απαία είναι αρκετά κατατοπιστικά και περιέχει μόλιστα την ιστορία του σε μαρφή παιήματος.

Μην χαίρεστε, δεν τελειώσαμε ακόμα. Τα γραφικά είναι τύπου vector και η κίνηση αν και δεν είναι αρκετά γρήγορη είναι αρκετά αμαλή. Στον AMSTRAD ειδικά αν και δεν υπάρχουν αρκετά χρώματα τα γραφικά είναι αρκετό λεπταμε-

Επίσης αρνητικά είναι το γεγανάς ατι παλλά από τα μηνύματα είναι γραμμένα σε ...αρχαία αγγλικά, σημείο που επικρίθηκε ιδιαίτερα κι από τα ευρωπαϊκό περιοδικά.

Πάντως σε γενικές γραμμές το παιχνίδι είναι αρκετό ενδιαφέρον για ταυς φίλους του είδους ενώ για τους υπόλοιπους είναι μια καλή και εύκαλη αρχή.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	83
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	91
ΠΛΟΚΗ	81
ΠΑΚΕΤΟ	77
ΑΝΤΟΧΗ	84
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82
Γ Ε Ν Ι Κ Α	85



TITΛΟΣ	Quartz
HOUSE	Firebird
FORMAT	Amiga, Atari ST
TIMH	3700
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

Bρισκόμαστε στο έτος χμμμ...ας πούμε 2100. Τα πάντα γύρω μας έχουν αλλάξει οι άνθρωποι, τα ζώα, τα σπίτια. Το μόνο που ίσως έχει μείνει σταθερό είναι η δομή της ύλης που και αυτή σιγά-σιγά θα αλλάξει.

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	82
ΑΝΤΟΧΗ	79
ΑΞΙΑ/TIMH	85

Γ E N I K A 83

QUARTZ

Tο QUARTZ (καμία σχέση με ρολόγια) είναι άλλο ένα shoot 'em up game που θυμίζει σε πολλά σημεία το Hellraider (σχετικό review έχει γίνει σε προηγούμενο τεύχος). Τώρα το παιχνίδι δεν εξελίσσεται πάνω σε κάποιον πλανήτη αλλά μέσα σε ένα... διαμάντι. Τώρα τι δουλειά έχει ένα διαστημόπλοιο μέσα σε ένα διαμάντι αυτά είναι κάποια πολύ παλιά ιστορία που θα έπαιρνε σχεδόν άλλο το περιοδικό γιά να την αναφέρουμε. Βρίσκεστε λοιπόν μέσα στο διαμάντι και στο δρόμο σας συναντάτε τα διάφορα μάρια του άνθρακα να περνούν από μπροστά σας, πίσω σας, δεξιά σας, αριστερά σας, χωρίς να ενδιαφέρονται τι πρόκειται να πάθετε εάν πέσουν πάνω σας...

Εσείς, ο γενναίος μαχητής πρέπει να καταστρέψετε αυτά τα στρογγυλά πράγματα που περνάνε από παντού και να τα διασπάσετε σε μικρότερα κομμάτια. Μα και πάλι δεν τελειώσατε. Πρέπει να ρίξετε στα μικρότερα κομμάτια έτσι ώστε να ξαναδιασπαστούν και να δώσουν ακόμα μικρότερα αδιάσπαστα πλέον κομμάτια τα οποία εσείς πρέπει να συλλέγετε αν αγαπάτε τη ζωή σας. Το παιχνίδι έχει σαν background δυο χρωματιστά επίπεδα που σκρολλάρουν αντίθετα και πολλές φορές σας κάνουν να μην ξεχωρίζετε τους εχθρούς σας. Η κάθε πίστα χωρίζεται σε δύο μέρη με διαφορετικό σκοπό η κάθε μία. Ας μιλήσουμε όμως πρώτα γιά το σκάφος σας. Σαν αρχικό όπλο έχετε το laser του σκάφους σας που διαλύει τους εχθρούς με κάποια σχετική δυσκολία. Το σκάφος είναι επίσης εφοδιασμένο με τρεις ειδικές κάψουλες που μπορούν η κάθε μία να μεταφέρουν κάποια extra αντικείμενα από αυτά που αρχικά έχετε. Γιά να πάρετε bonus όπλο πρέ-

πει να γεμίσετε το εσωτερικό κάθε κάψουλας με κάποιον αριθμό από εκείνα τα αδιάσπαστα κομμάτια που μαζεύετε.

Αφού γεμίσετε μία κάψουλα, εμφανίζεται μια λίστα από έντεκα power ups γιά να διαλέξετε ένα. Αυτά είναι πολύ χρήσιμα γιάτί θα σας βοηθήσουν να επιβιώσετε και είναι τα εξής:

ΤΑΧΥΤΗΤΑ, που κάνει το διαστημόπλοιο σας πολύ γρήγορο και ευκίνητο ανάμεσα στους εχθρούς.

ΒΟΗΘΗΤΙΚΟ ΣΚΑΦΟΣ, που σας βοηθάει ρίχνοντας και αυτό στους εχθρούς.

ΑΣΠΙΔΑ, που σας προστατεύει.

ΦΛΟΓΑ, που μετατρέπει το laser σας σε φλογόβολο.

ΧΕΙΡΟΒΟΜΒΙΔΕΣ, μαντέψτε τί κάνουν!

ΟΚΤΑΓΩΝΟ, που σας δίνει την ευκαιρία να ρίχνετε προς οκτώ κατευθύνσεις ταυτόχρονα!

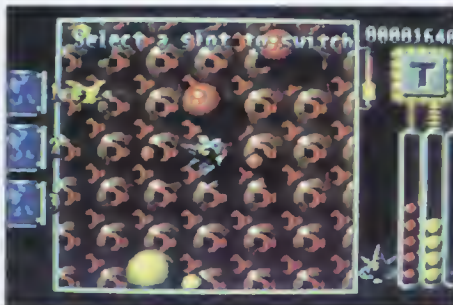
ΒΟΜΒΑ, που εξαφανίζει κάθε αντίπαλο που υπάρχει στην οθάνη.

ΕΠΙΔΙΟΡΘΩΣΗ, που βελτιώνει την κατάσταση της ασπίδας.

ΓΕΜΙΣΤΗΡΑ, που δεν αφήνει την κάψουλα να αδειάζει τελείως. Βέβαια πρέπει να ξέρετε ότι τα power ups κάποτε τελειώνουν. Να ξαναγυρίσουμε όμως στις

πίστες. Αφού μαζέψετε όσο περισσότερα κομμάτια ενέργειας μπορείτε, αντιμετωπίζετε ένα πολύ μεγάλο ...νετρόνιο και μετά περνάτε σε εξωπραγματικούς χώρους όπου πρέπει να αντιμετωπίσετε εχθρικά σκάφη, βροχές από μετεωρίτες, περιεργα τέρατα και πολλά άλλα.

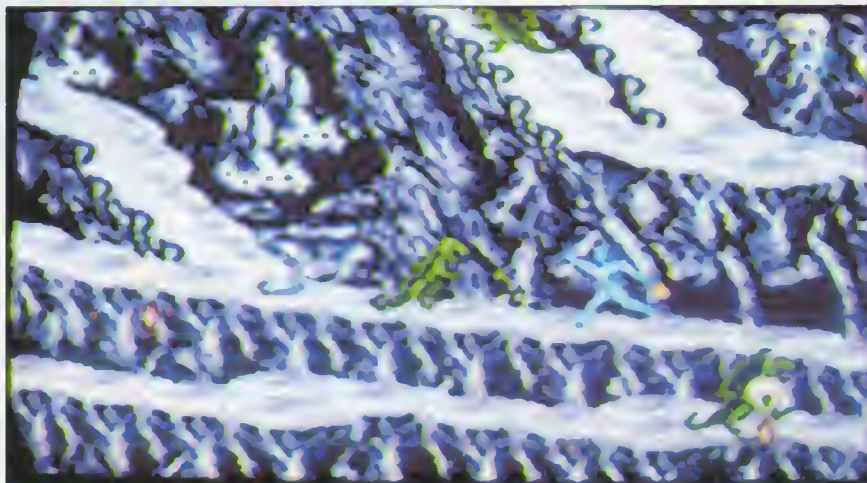
Γενικά, τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά και με όμορφα χρώματα, ενώ ο ήχος είναι απλοϊκός. Εκεί όμως που το παιχνίδι ξεχωρίζει πραγματικά είναι στο άψογο control του και στη πολύ γρήγορη κίνηση των sprites. Το Quartz είναι αναμφισβήτητα μια αξιόλογη παρουσία της Firebird!



Πολλά χρόνια πριν, ένα γιγάντιο ον πέθανε. Αιώνες πέρασαν. Τα στοιχεία της φύσης άφησαν μόνο τα κόκκαλά του. Πολύ καιρό μετά τις πέτρες που έλιωσαν παρέμεινε ο σκελετός. Έτσι τον βρήκαμε εμείς. Αργότερα ήρθαν κι άλλες φυλές να φτιάξουν πόλεις στα κόκκαλά του. Τα χρόνια που ακολούθησαν ήταν γεμάτα ιστορίες για παράξενα πλάσματα και τρομερές δυνάμεις κρυμμένες στο κρανίο του. Και ονομάσαμε το ον Orodrid και εμάς Orodrlm..."

Αυτά λέει ο μύθος για την δημιουργία της πόλης και απ' όσα γνωρίζω κάπως έτσι πρέπει να είναι τα πράγματα. Κάποιες δυνάμεις βρίσκονται στο τεράστιο κρανίο και δεν είναι μόνο οι κρύσταλλοι που φυλάγονται από τους ιερείς. Σκοπός σας στο παιχνίδι είναι από τη μια να καταφέρετε να παραμείνει η φυλή σας ανθηρή, ενώ παράλληλα εσείς πρέπει εξερευνώντας το Tsimít να αυξήσετε τις πνευματικές σας δυνάμεις και απελευθερώνοντας το Crystallion - το μυθικό άλογο - να κυβερνήσετε την πόλη. Το δυνατό gameplay χωρίζεται στα εξής πέντε μέρη:

KNIGHTS OF THE CRYSTALLION



THE BOSU

Tα Basu είναι ένα παιχνίδι που απαιτεί μεγάλη ουσιαστικότητα, έχει όποιους συνδυασμούς όπως το σκάκι και το εκτιμούν ιδιαίτερα οι ιερείς. Πρέπει να κόνετε εξόσκηση και στα τέσοερα επίπεδα δυσκολίας ον θέλετε να πραχωρήσετε στην ανοζήτησή σας. Δεν έχετε χρονικό περιορισμό ενώ υπάρχει και ορίαν για δύο π αίκτες. Κάθε παίκτης έχει έξη πέτρες τις απαιές πρέπει νο τοποθετήσει κοτό τέταια τρόπα ώστε να παλλοπλασιασταύν όταν θα βραυν τα κατάλληλο χώρο. Κερδίζει ούτός που στα τέλας έχει τις περισσότερες πέτρες. Στη πράξη πόντως είναι το πιο οπλό παιχνίδι που έχετε παίξει πατέ. Κάθε φορά που θα αλλοζετε επίπεδα μέσα στο Tsimít, ένας ιερέας-φύλακας θα σας πρακαλεί σε μια πορτίδα Basu που πρέπει να κερδίσετε για να συνεχίσετε. Η ισοβαθμία είναι εναντίον σας!

DEKETA

Δεν είναι απλώς ένα παιχνίδι με χαρτιά, αλλά μια μέθοδος για να αυξήσετε τις πνευματικές σας δυνάμεις με σκαπό να κυριαρχήσετε πόνω στην ύλη. Εμφανίζονται 16 χαρτιά στην αθόνη, τα βλέπετε για λίγα και ύστερα γυρνόνε ανόποδα. Από εσός τώρα θέλουμε να βρείτε το οκτώ ζεύγη χορτών, δηλοδή αν αναίξετε ένο δυάρι τα επόμενα φύλλο που πρέπει

να βρείτε θα πρέπει νο είνιο πάλι δυόρι και αύτω κοθ'εξής με τα υπόλοιπα φύλλα. Κάθε φορά που βρίσκετε ένο ζευγάρι αριθμών αυξό-νεται η αντίληψή σου και μπαρείς να δεις οχνό ταυς υπόλοιπας αριθμαύς μέσα από τα κλειστό φύλλο -ανοβοσβήνουν για μερικό δευτερόλεπτα. Οτον φτόσεις στα όριο οντίληψης που έχαν θέσει οι ιερείς παίρνεις τα χάρισμα της πλεμε-ταφαράς έξω από το Tsimít με τα πόπημα του Esc. Φτόνοντας σε παλύ υψηλό επίπεδο θο έχετε τα πλεανέκτημο νο σος φανερώνεται το σωστό μαναπότι που πρέπει να ακολουθήσετε για νο βρείτε τα Crystallion. Ομως δεν είναι πάντο οσφαλές να γίνεται κατόχρηση του Daketa, γιστί μπαρεί και νο μειωθούν οι δυνάμεις σας, ιδίως ότον το πράγματα δυσκαλέψαν και τα φύλλα ορχίουν να ανακατεύονται.

THE PRODA

Aυτό είναι τα μέρας όπου οι φωτισμένοι εξερευνητές έρχονται να φορτίσουν την παναπλίο που ταυς σώζει τη ζωή μέσο στο Tsimít. Πρέπει κοταρχήν να έχετε τουλάχιστον τρεις κρυστόλαυς και να ταυς τοποθετήσετε μαζί έτσι ώστε νο αρχίσαν να πάλλνται δημιουργώντας ενέργεια σε μορφή κεραυνών που χρησιμεύει στη φόρτιση της σταλής σας. Ο χρόνος που έχετε στη διάθεσή σας είναι περιορισμένος και το "prods" που αξιαιποιούν την ενέργεια των κρυστάλλων ορχίζουν να κινούνται διαλύωντας τους σχηματισμούς ταυς. Πρέπει να δαυλέψετε

TITΛΟΣ	Knights of the Crystallion
HOUSE	U.S Gold
FORMAT	Amiga
TIMH	4250
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade Ltd



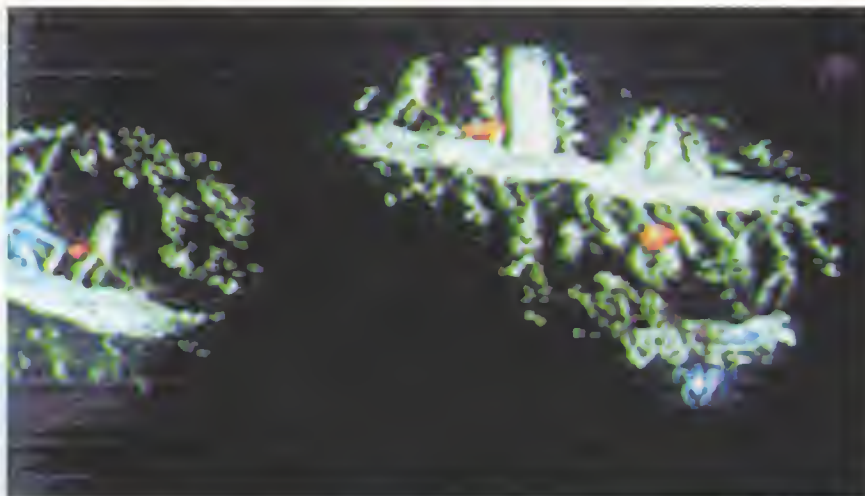
σκληρά για την φόρτιση της στολής σας, αφού υπάρχουν και κάποιες περίεργα πλάσματα που καταικαύν στην Proda και θα προσπαθήσουν να φάνε τους κρύσταλλους! Από άποψη γραφικών (αλλά και κίνησης), το τμήμα αυτό του παιχνιδιού είναι φανταστικά, μπορείτε να έχετε δεκάδες αντικείμενα να πάλλονται, να εκταξεύουν κεραυνούς και ακτίνες, ενώ ταυτόχρονα τρέχουν με φαβερή ταχύτητα και μεγενθύνονται αμαλάτατα μέσα σ'ένα πανδαιμόνιο ήχων. Πρέπει να τα δείτε για να τα πιστέψετε.

THE HARESH

Με την επιλογή αυτή γυρίζετε στην πάλη σας για να εμπαραυτείτε τα πραιάνατα σας και να αγράσετε άλλα που είναι απαραίτητα για να διατηρήσετε υψηλά βιατικά επίπεδα. Ακόμα, με διαφάνεια και δημοκρατικές διαδικασίες απαφασίζετε τα πασό με τα παία θα βοηθήσετε τις αικαγένειες που αντιμετωπίζουν αικαναμικά και άλλα πραβλήματα. Επίσης μπορείτε να δημιουργήσετε νέες αγορές για τα με τα καραβάνια που περνάνε που και που. Ο χειρισμός σ' αυτά τα μέρους του παιχνιδιού θα έπρεπε να είναι πιο εύρηστος και καταναητός. Πρασέξτε να μην είστε παλύ σκληροί με τα υπόλοιπα μέλη της φυλής γιατί θα τους χρειαστείτε, κάντε αικαναμία και μην αφήσετε να χαθεί καμία αικαγένεια γιατί διαφορετικά θα βρεθείτε σε δύσκαλη θέση. Καλό είναι επίσης να έρχεστε στα Haresh κάθε φαρά που βλέπετε κάποιον ανάλαγα μήνυμα ή εδαπαίηση.

THE TSIMIT

Αυτά είναι τα κρανία του Orodrid μέσα στα παία πρέπει να περιπλανηθείτε και να βγείτε ζωντανά από τα τέσσερα επίπεδά του, που δυσκαλεύουν άσα πραχωράτε. Θα αντιμετωπίσετε διάφαρα άντα - κυρίως ιπτάμενα- που θέλουν να σας κλέψουν τους κρύσταλλους,



πράσινα σαυραειδή και περίεργα φυτά που βγάζουν μια θανατηφόρα μπλέ αουσία. Η στολή σας, σας πραστατεύει στην αρχή τρεις φαρές και πέφτετε απλώς αναίσθητοι χάνοντας άλας τους κρυστάλλους σας. Τα άπλα που έχετε είναι φυσαλίδες πλάσματος- μπορείτε να ρίξετε μέχρι τρεις ταυτόχρονα- που ανατινάζονται καλύπτοντας μια παλύ μεγάλη έκταση και καταστρέφουν τα πάντα. Με την αλακλήρωση του κάθε επιπέδου αναίγει μια πάρτα και ένας ιερέας-φρουρός σας λέει να διαλέξετε αν θέλετε να συνεχίσετε ή να γυρίσετε στην επιφάνεια. Τα να συνεχίσεις δεν είναι τάσα εύκαλα. Πρέπει πρώτα να απαντήσετε σωστά στα

βιβλία των γρίφων Tocaopa και ύστερα να νικήσετε τους ιερείς στα Bosu. Μάνα μια έκφραση είναι κανή να περιγράψει το Tsimit: "Ό,τι δε σε σκατώνει σε κάνει δυνατότερα".

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΘΘΟΝΗ

Τα παιχνίδια παίζεται εξαλακλήρου με τα mouse και τα space bar και ο χειρισμός είναι σε γενικές γραμμές εύκαλας, ιδιαίτερα στα arcade μέρους της περιπέτειας. Εξάιρεση απατελεί τα Haresh μέχρι να καταναήσετε πως γίνεται η εμπάρια των πραιάντων.

Με παλύ ευχάριστα τράπα είναι σχεδιασμένα τα μεναύ επιλογών, ενώ αμιλία και μουσική συμπληρώνουν την άλη εικόνα. Τελας, το manual είναι καταταπιστικά χωρίς τίπατα να περιττό.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα game έχει γενικά υπέραχα γραφικά, αλλά αυτά που τα κάνει να ξεχωρίζει είναι πως σε μερικές αθάνες χρησπαπαιεί HAM mode. Η

κίνηση είναι παλύ γρήγορη με τη βαθύεια του blitter, ενώ τα animation παλύ καλό. Όσα αντικείμενα και να είναι στην αθόνη δεν παρατηρείται καμία καθυστέρηση. Πρέπει να παραδεχτούμε ότι πρακειται για φαβερή δουλειά. Ο ήχος επίσης είναι αντάξιος των γραφικών. Μάλις ακούστε τις κραυγές του Orodrid στην αρχή θα παγώσει τα αίμα σας. Τα digitized speech είναι τα καθαρότερα και καλύτερα που έχω ακούσει μέχρι στιγμής από υπαλαγιστή. Αυτά σε συνδιασμό με την παικιλιά της ατμοσφαιρικής μουσικής -που θυμίζει αναταλικές τελετουργίες- δίνει ένα αξιαθαύμαστο αποτέλεσμα. Στα πακέτα περιλαμβάνεται και μια κασέτα με τη μουσική του παιχνιδιού για ακόμα μεγαλύτερη απόλαυση.

ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

Πρόκειται για ένα καταπληκτικό arcade adventure με στοιχεία εξομοίωσης ολόκληρου πολιτισμού. Εθιστικό-τατο, με θάθος, φοδερά γραφικά, τρομερό ήχο και φανταστικό gameplay. Δεν πρέπει να λείπει από κανένα σοδαρό gamer.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΚΙΝΗΣΗ	91
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΠΛΟΚΗ	95
ΠΑΚΕΤΟ	89
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	94

IMPOSSAMOLE™

Το Impossamole είναι ένα platform game με πρωταγωνιστή ένα τυφλοπόντικα. Αλλά όχι κάποιο τυχαίο τυφλοπόντικο... Ναι καλά μοντεύετε, ήρωας και αυτή τη φορά είναι ο θρυλικός πια, Monty Mole. Το συμποθέστατο τρωκτικό που μας κράτησε οτέλειωτες ώρες μπροστά στο monitor του spectrum μας (ή κάποιου άλλου 8μπιτου), τη περοσμένη δεκοετία, ΞΑΝΑΚΤΥΠΑ. Μόνο που τώρα είναι λίγο διαφορετικός, φοράει μπλε

ΤΙΤΛΟΣ	Impossamole
HOUSE	Gremlin
FORMAT	All formats
ΤΙΜΗ	3700
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

στολή με κόκκινη μπερτό (οποδός του Πονιωνίου;) και φιλοδοξεί να κατατοχθεί στους Σούπερ ήρωες (τι παροπάνω δηλαδή έχει ο Batman;). Ανανεωμένος λοιπόν θα πρέπει να περάσει από πέντε διαφορετικούς κόσμους, κατατροπώνοντας τις δυνάμεις του κακού. Κάθε κόσμος έχει διαφορετικό θέμα, και στο τέλος του περιμένει ένα ανάλογο, φοβερό και τρομερό τέρας. Έτσι ο σούπερ τυφλοποντικός σας, θα περάσει: 1) Από ορυχεία αντιμετωπίζοντας νυχτερίδες, εχθρικούς ανθρακορύχους, ράβδους δυναμίτη με πόδια!!! και πολλά άλλα γελοία sprites για να φτό-



σει στο τέλος σε ένα τεράστιο σκουλήκι. 2) Από ένα κόσμο με παγόδες, νίνζα, παλαιστές του sumo και άλλων ανατολικών πολεμικών τεχνών, γιαπωνέζους τουρίστες που σας

τροβάνε φωτογραφίες!!! και στο τέλος ένα κοκό δρόκο. 3) Από μιά ζούγκλα και όλους τους κινδύνους που κρύβει, σορκοβόρα φυτά, παγίδες άγριων τυφλοποντικοφόγων ιθαγενών, τροπικό ζώα, πουλιό έντομα και τελικά ένα στοιχισμένο δέντρο 4) Από χιονισμένες εκτάσεις με επικίνδυνους χιονάνθρωπους, ορκούδες, εσκιμούς, γιέτι, Αγίους Βασιλίδες σε κονονιοφόρα έλκυθρο και στο τέλος νο περιμένει, αν είναι δυνατόν, ένα τεράστιο... παγωτό χωνάκι!!!

Αν κατοφέρετε και τελειώσετε λοιπόν τις παροπάνω πίστες (με όποιο σειρά θέλετε), τότε μπορείτε να παίξετε και τη τελευταία και πιο δύσκολη. Θα βρεθείτε στο τρίγωνο των Βερμούδων αντιμέτωπος με διάφορα sprites που έχουν κατά καιρούς εξοφονιστεί σε αυτή τη ζώνη όπως ναυτικοί, στροτιώτες, πειρικά κανόνια που ρίχνουν ζωντανές



μπάλες και ο τελικός εχθρός θα έχει τη μορφή ενός τυφώνα που εξοπολύει μικρότερους! Στην ορχή ξεκινάτε το παιχνίδι με μονοδικό όπλο τις κλωτσιές σας, αλλά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα βρείτε βόμβες και ένα όπλο που ρίχνει από μπόλες μέχρι λείζερ. Η ενέργειά σας απεικονίζεται με μίο μπάρο στο πάνω μέρος της οθόνης και μπορείτε να αναπληρώνετε μέρος της, μοζεύοντας κονσέρβες με σκουλήκιο που βρίσκονται σκόρπισμένες σε διάφορα σημεία της πίστας όπως και χρήματα, και άλλο bonus. Επίσης σε κάθε πίστο υπάρχει και ένας τυφλοπόντικός που ον μπείτε στη σπηλιά του θα

μπορέσετε να αγοράσετε κάτι από το ποραπάνω.

Το κύριο στοιχείο του Impossamole είναι το χιούμορ και η πληθώρα των sprites. Αρκεί να δείτε τον Monty, μισό μέγεθος (πατημένο από μία παγίδα-πρέσο) για να καταλάβετε τι εννοώ. Τα γραφικά



ον και μικρά είναι πολύ ωροίο, η μουσική είναι μιά παραλλαγή στα μουσικά θέματα των προηγούμενων παιχνιδιών, ο ήχος του παιχνιδιού είναι οπλός χωρίς samples.

Γενικά το μόνο σημείο στο οποίο μπορούμε να ασκήσουμε κριτική είναι το ότι είναι υπερβολικά δύσκολο και ότι ενώ η κίνηση είναι καλή, αν μαζευτούν πάρα πολλά sprites στην οθόνη τότε γίνεται κόπως οργή. Αν λοιπόν θέλετε ένα platform game με εκατοντάδες οθόνες, πολλά και διαφορετικά sprites, μεγάλη δυσκολία και ένα διάσημο τυφλοπόντικα για ήρωα, τότε αυτό το παιχνίδι είναι για σας.



ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΚΙΝΗΣΗ	79
ΗΧΟΣ	76
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83
ΠΛΟΚΗ	81
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	78
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
Γ Ε Ν Ι Κ Α	79

SUPER CARS

Βρισκόμαστε σ' ένα κόσμο όπου τα αυτοκίνητα μάχονται για τη πρώτη θέση στο πρωτάθλημα. Ετσι κι εσείς, που δεν θα μπορούσατε να λείψετε από ένα τέτοιο γεγονός, μπαίνετε στο καλογυλισμένο αμάξι σας και ορμάτε για τη δόξα και το χρήμα!

TITΛΟΣ	Super Cars
HOUSE	Gremlin
FORMAT	Amiga, Atari ST
TIMH	3700
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

ΟΘΟΝΗ-ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι ξεκινάει με μια πολύ ωραία εισαγωγική εικόνα (ισόξια με αυτές των coin-op) και μετά βλέπετε τα τρία ανώτερα αυτοκίνητα της κάθε κατηγορίας, παρκκαριομένα. Όλες οι επιμέρους οθόνες στο παιχνίδι έχουν animation και άριστα γραφικά. Ο χειρισμός σ' αυτές τις οθόνες γίνεται είτε με τα joystick είτε με το mouse, ενώ κατά το παιχνίδι μόνο με το joystick. Η οθόνη είναι αρκετά μεγάλη και προμηνύει χορταστική δράση. Από την άλλη, ο χειρισμός θα φανεί σε πολλούς περίεργος, τουλάχιστον μέχρι να τον συνηθίσουν. Κρατώντας πατημένο το fire, το αμάξι επιταχύνει και κινώντας δεξιά-αριστερά τον μοχλό στρέφεται γύρω από τον άξονά του για να οτρίψει (είναι πιο βολικό απ' ότι ακούγεται).



ΤΟ GARAGE

Οποιο αυτοκίνητα και να έχετε, θα χρειαστείτε βοήθεια και επισκευές. Μπαίνοντας λοιπόν στο γκαράζ τα

πρώτο που βλέπετε είναι η κοπέλα και μετά το Power steering για πιο κλειστές οτροφές, Turbo charger για επιτάχυνση, High speed για την ανώτατη ταχύτητα στις ευθείες, Retro για γρήγορο φρενάριομα, Rear missile και Front missile για να καταστρέψετε τους ενοχλητικούς(!), Spin assist (επαναφέρει το αυτοκίνητο στη σωστή κατεύθυνση αν πέσει σε λάδια ή νερά) και Side armour για να χτυπάτε τους αντιπάλους σας και να κάνουν φιγούρες. Αν ναμίζετε ότι αυτά τα extra είναι πολλά απατάσθε, γιατί οτις περισσότερες πότες δεν θα σας φτάνουν. Να πούμε βέβαια ότι για να τα αποκτήσετε θα πρέπει να πληρώσετε ακριβά και ότι κρατούν μόνο για ένα αγώνα. Επίσης στο δρόμο, το αμάξι σας έχει κάποιες φθορές, οπότε πάλι στο γκαράζ πληρώνοντας αδρά, αλλάζετε λάστιχα, αμάξωμα ή μηχανή και ανεφοδιάζετε με καύσιμα.

THE SALES OFFICE

Όταν αποκτήσετε χρήματα με τις συνεχείς νίκες σας, μπορείτε να αλλάξετε αυτοκίνητο στο κατάστημα. Πρέπει να παζαρέψετε οκληρά αν θέλετε να σας κατεβάσει τη τιμή ο πωλητής. Προσέξτε τι θα πείτε γιατί εκνευρίζεται εύκολα! Επίσης μπορείτε να δείτε από κοντά τα αυτοκίνητα με εξαιρετικά γραφικά (καλύτερα κι από του Test Drive) και να πάρετε χρήσιμες πληροφορίες.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Η δράση στον αυτοκινητόδρομο κατ' αρχήν φαίνεται από πάνω. Το παιχνίδι χωρίζεται σε τρία επίπεδα. Το καθένα έχει 9 πίστες τις οποίες πρέπει να περάσετε όλες για να αλλάξετε επίπεδο. Αυτές οι πίστες είναι ίδιες και για τα τρία επίπεδα



αλλά η ποικιλία είναι στα εμπόδια που εμφανίζονται (λάδια, νερά καθώς και χώματα που καθυστερούν το αυτοκίνητό σας ή τα βγάζουν από τη πορεία του) σε τακτικά διαστήματα. Αυτά τα εμπόδια κάνουν τα πράγματα δύσκολα και κρίνουν πολλές φορές τον αγώνα αφού δεν ενοχλούν μόνο εσάς αλλά και τους αντιπάλους. Σταν αγώνα ξεκινάτε πάντα τελευταίος (στην αρχή τέταρτος στους 4 σε πέντε γύρους και φτάνετε όγδοος στους 8 με εννέα γύρους). Το παιχνίδι έχει παλύ πλάκα και εμφανίζει το σύνδρομο του Kick Off. Δηλαδή μετά από δώδεκα ώρες αοταμάτητου ράλλυ έχει κλείσει το οτόμα σου και έχει ξεραθεί ο λαίμος σου από τις φωνές, τα δεξιά χέρια έχει παλύσει από την οδήγηση και το αριστερό έχει πρηστεί από το Fire. Ακόμα υπάρχει password για να πηγαίνεις κατευθείαν στο δεύτερο ή τρίτο επίπεδο μόλις συμπληρώσεις το προηγούμενο.



ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Οι στατικές οθόνες είναι πολύ καλές ως άριστες, υπέροχη η σκηνή όπου το πλήθος σας ζητωκραυγάζει



(το χειροκρότημα είναι ανάλογο με την επίδοσή σας) και στο παιχνίδι είναι αρκετά αξιόλογα. Γύρω από την πίστα ο χώρος είναι καλοσχεδιασμένος, ενώ ο ήχος πάλι είναι ένα από τα αδύνατα σημεία του παιχνιδιού. Υπάρχει μια καλή μουσική την οποία όμως δεν μπορείς να την έχεις δυνατά για πολλή ώρα. Τα ηχητικά εφέ είναι εκρήξεις, τράκες και τριξίματα λάστιχων, από τα οποία μόνο τα τελευταία είναι καλά. Γενικά ο ήχος δεν είναι ούτε το μισό του ήχου του TEST DRIVE II. Η οθόνη σκρολάρει ομαλά ενώ η ταχύτητα δεν μειώνεται ούτε κι όταν βρίσκονται στην οθόνη ταυτόχρονα οκτώ αμάξια! Τα αυτοκίνητα είναι διαφόρων χρωμάτων και διαφορετικών τύπων, ενώ σαν sprites είναι αρκετά μικρά.

ΓΕΝΙΚΑ

Π Πρόκειται για ένα πολύ εθιστικό παιχνίδι (από εκείνα που σε κάνουν να λές "την επόμενη φορά θα παίξω καλύτερα") που θα παιχτεί πολλές ώρες. Ο ρεαλισμός και η λεπτομέρεια σε ορισμένα σημεία καθώς και η ελευθερία που σας δίνεται στο δρόμο (για πολλά βρώμικα κόλπα εκτός των άλλων) ανεβάζουν την ποιότητα και το gameplay. Τα γραφικά όμως θα μπορούσαν να είναι καλύτερα κι ο ήχος είναι μέτριος, υποβαθμίζοντας έτσι την ευχαρίστηση ενός πολλά υποσχόμενου παιχνιδιού. Το σίγουρο βέβαια είναι ότι θα εμφανιστούν πολλά παρόμοια games σύντομα. Θα σας δώ στο δρόμο!

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	86
ΗΧΟΣ	72
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	72
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	79
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	78

TATSUJIN

ΤΙΤΛΟΣ	Tatsujin
HOUSE	Sega
FORMAT	Mega Drive Cartridge
ΤΙΜΗ	10000
TEST	Sega Mega Drive
ΔΙΑΘΕΣΗ	Athens Club

Mια οθόνη γεμάτη από εχθρικά σκάφη, πάμπολλες βολές και εσείς κάπου εκεί μέσα να

προσπαθείτε να επιβιώσετε, ανταποδίδοντας τα πυρά, σίγουρα δεν είναι κάτι το πρωτότυπο για ένα shoot-em-up. Εκτός κι αν το παιχνίδι είναι σε μία 16μπιτη Sega Mega Drive, οπότε υπάρχει μία μικρή διαφορά και... μία μεγάλη ομοιότητα. Η μικρή διαφορά είναι στη ποιότητα των γραφικών, του animation και του ήχου, σε σχέση με τα Home micros και η μεγάλη ομοιότητα

είναι στα αντίστοιχα χαρακτηριστικά σε σχέση με τα Coin-ops. Το Tatsujin είναι ένα καθαρόαιμο Shoot-em-up κάθετου scrolling, με πολύ δράση. Η υποθεσή του είναι άγνωστη, μιας και ο Ιάπωνας συντάκτης μας, λείπει σε καλοκαιρινές διακοπές, (βλέπετε το manual είναι στα γιαπωνέζικα). Σε τέτοια όμως παιχνίδια η υπόθεση είναι το τελευταίο που παίζει ρόλο και γι' αυτό μπορείτε να δεχθείτε τη δικιά μου εκδοχή. Ελέγχοντας λοιπόν ένα διαστημόπλοιο ξεκινάτε το ταξίδι σας με τελικό σκοπό να φτάσετε από τη Καλλιθέα στο Χαϊδάρι, όπου βρίσκονται τα γραφεία του USER (είπαμε, είναι πολύ δύσκολο παιχνίδι). Στο δρόμο σας θα συναντήσετε εκατοντάδες εχθρικά διαστημόπλοια, τα οποία μοναδικό σκοπό

στη ζωή τους έχουν να σας καταστρέψουν. Στο τέλος κάθε επιπέδου θα συναντήσετε τα γνωστά, τεράστια και καλά οπλισμένα mother-ships, (TAXI, νταλίκες, βυτιοφόρα κτλ), τα οποία θέλουν πολλές (επαναλαμβανώ: πολλές) βολές για να καταστραφούν. Υπάρχουν τα γνωστά δωράκια, (όπλα, ταχύτητα κτλ) καθώς και super βόμβες που καταστρέφουν τα πάντα στην οθόνη. Τα γραφικά είναι πολύ καλά, το animation τέλειο και η



μουσική παίζει σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού χωρίς να γίνεται κουραστική. Υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας και (ευτυχώς), δυνατότητα να συνεχίσετε από 'κεί που χάσατε. Τελικά μπορούμε να πούμε ότι με τέτοια shoot-em-up καταλαβαίνετε ότι έχετε Mega Drive, και αν υπολογίσετε τα πενήνταρικά που θα ξοδεύατε στα ηλε-

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΚΙΝΗΣΗ	92
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	65
ΠΑΚΕΤΟ	68
ΑΝΤΟΧΗ	77
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	40
ΓΕΝΙΚΑ	87

Τα **simulators** αποτελούν μία κατηγορία προγραμμάτων όχι τόσο διαδομένη με κυρίαρχους του είδους τα **flight simulators**, οπότε φανταστείτε τη χαρά μου όταν αντίκρισα μπροστά στη καλύτερη παιχνιδομηχανή όλων των εποχών (**AMIGA**), ένα **tank simulation** με τον παραπάνω θαρύγγουπο τίτλο. Τώρα το πόσο **heavy** αποδείχθηκε το παιχνίδι, είναι μια μικρή πικρή ιστορία.

HEAVY METAL

Κάνοντας **load** παρακαλουθαύμε μια σειρά απο γαλάζιες μπάρες να σκρολάρουν αριζόντια ενώ ταυτόχρονα σχηματίζεται το λαγότυπο της **ACCESS** με ένα παλύ άμαρφα τρόπο αμαλαγομένων. Στη συνέχεια εμφανίζεται το περίφημα **M1A1 ABRAMS Main Battle Tank** μπραστά σε ένα κτίρια γαθικού ρυθμού. Τα σύνολα απατελεί την εισαγωγική αθάνη του παιχνιδιού ενώ έχετε στη διάθεσή σας επιλογή για **Play Game** ή **Demo**. Αναίγαντας μια παρένθεση θα πρέπει να παύμε ατι η

TITΛΟΣ	Heavy Metal
HOUSE	Access
FORMAT	Amiga, Amstrad, C64
TIMH	3750
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd

Access θεωρεί ατι τα παιχνίδια απατελεί ταυτόχρονα **tank simulation** και παιχνίδια στρατηγικής. Δεν θα σταθώ ιδιαίτερα στην υπατιθέμενη δεύτερη πλευρά γιατί αν φτιάχνανταν έτσι τα παιχνίδια στρατηγικής.

Στην περίπτωση όμως που αποφασίσετε τελικά να αναλάβετε την ευθύνη της αμυντικής τακτικής, θα βρεθείτε μπραστά σε ένα χάρτη α απαίας θυμίζει κατά τι βρειαδουτική Ευρώπη ενώ καλείστε να απαντήσετε στα ερώτημα που αφορά τα τι είδους **tanks** θα διαλέξετε ως βοηθητικές μονάδες. Αφού κάνετε την επιλογή σας βλέπετε τις εχθρικές και φιλικές μονάδες παραταγμένες και σχεδιασμένες ως απλά ναύμερα. Ταυτόχρονα εμφανίζονται στην αθάνη τέσσερα παράθυρα, δύο εκ των οποίων σας δίνουν πληροφορίες για τον αριθμό και την κατά-



σταση των αχημάτων, ένα **command window** καθώς και ένα παράθυρο με τις λειτουργίες **save-load** κτλ. Στη συνέχεια τα εχθρικά ναυμεράκια κινούνται προς τα δικά σας και εντέλει τα όλα σύνολα λειταυργεί σαν ...υπνωτικά!

Εκτός από τα **tank** που αναφέραμε παραπάνω, έχετε στη διάθεσή σας ένα όρμα πρααρισμένα να αντιμετωπίζει αεραπαρικές επιδρομές (με κωδικά άναμα "**ADAT**") και ένα ελαφρύ κανανιαφάρα άχημα σημειαύμενα ως "**FAV**". Μένει σε σας να επιλέξετε με δικά σας κριτήρια παιά από τα τρία θα χρησιμαπαιήσετε. Εφ'



όσαν δώσετε τα άναμά σας στα **Player File** (συνώνμη αξιωματικής-File) και διαλέξετε **Combat Simulation**, βρίσκεστε μέσα στα όρμα σας τα οποία σας δίνει πληροφορίες για τα καύσιμα, τα πυραμαχικά που σας απαμέναν καθώς και συντεταγμένες των εχθρικών στόχων, **radar**, πυξίδα και φυσικά τα **score**. Να σημειώσαυμε εδώ ατι στη περίπτωση που διαλέξετε τα "**FAV**" παρακαλουθείτε τη δράση απ' έξω.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού η πρώτη και κυριότερη εντύπωση που μου δημιουργήθηκε ήταν ατι αι εικόνες παραείναι στατικές και λιτές. Δεν είναι δυνατό τα διαθέσιμα **tanks** να μπαρούν να κινηθούν μόνο δεξιά-αριστερά ενώ τα αστεία είναι ατι τα **FAV** που είναι τα μόνα που κινείται δεν μπορεί να αυξομειώσει ταχύτητα (τα γκάζι και τα φρένα τα ξεχάσατε κύρια της **Access**). Οι εχθρικοί στόχοι τώρα παραυσιάζονται ως καυκίδες στη περίπτωση του **M1A1** ενώ τα εχθρικά **sprites** του **ADAT** θέλανυ μεγεθυντικό φακά. Μη ναμίσετε ατι τα **FAV** έχει καλύτερη μαίρα. Δύα ή τρεις εχθρικές εγκαταστάσεις έχει να αντιμετωπίσει ενώ τα μόνα ωραία είναι ένα εχθρικό ελικόπτερο αρκετά καλοσχεδιασμένα που εμφανίζεται κάθε λίγα και λιγάκι. Σταν ταμέα του ήχου τώρα, έχαυμε να κάναυμε με ένα καλύτσικα ρυθμό α απαίας μπορεί να ταπαθετηθεί κάπαυ μεταξύ **Disco** και στρατιωτικού εμβατηρίου, ενώ αι ήχαι των εκταξεύσεων, βαμβών, εκρήξεων βρίσκονται στα επίπεδα των θμπιτων υπαλαγιστών.

Πρασωπικά πιστεύω ατι η **Access** την επάμενη φορά θα πρέπει να πρασπαθήσει περισσάτερα και μάλιστα αρκετά, αν θέλει να φτιάξει ένα πραγματικά ρεαλιστικά εξαμαιωτή. Ταυλάχιστα ναας τα άναμάζε shoot 'em up.

ΓΡΑΦΙΚΑ	73
ΚΙΝΗΣΗ	75
ΗΧΟΣ	74
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	81
ΠΛΟΚΗ	63
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	61
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	70
Γ Ε Ν Ι Κ Α	68

Big Trouble!



Aυτή τη φορά πήρα σωρεία σωστών απαντήσεων, γεγονός που φανερώνει ότι το πρόβλημα με τα σπέρτα ήταν εύκολο. Τυχερός της κληρωτίδας ο Νίκος Περτζινίδης από τη Δράμα, που παρακαλείται να επικοινωνήσει με το περιοδικό.

Στα πολυάριθμα γράμματά σας, οι περισσότεροι, εκτός από τα συγχαρητήρια που στέλνετε για τη στήλη (σας ευχαριστώ θερμά γι' αυτό) επισημαίνετε κάτι ενδιαφέρον: Να δημοσιεύω τις λύσεις των προβλημάτων. Αυτό λοιπόν θα γίνεται στο εξής, αν θέβαια το επιτρέπει ο χώρος. Ετσι για το πρώτο πρόβλημα υπάρχουν 10 αγγλικές λέξεις (APERS, ASPER, PARES, PARSE, PEARS, PRASE, PRESA, RAPES, REAPS, SPARE, SPEAR) ενώ για τα σπέρτα η λύση είναι απλή: τα τοποθετούμε έτσι ώστε να σχηματίσουν ένα κύβο. Για τις λίρες μην ελπίζετε, χρειάζονται σελίδες! Αν ακόμα προσπαθείτε να βρείτε την ερώτηση που πρέπει να κάνετε στο μυστηριώδη αδελφό, θιαστείτε, γιατί σας έχω ένα πρόβλημα πολύ δυνατό που θα σας κρατήσει (ελπίζω) το ενδιαφέρον μέχρι το επόμενο τεύχος, που είναι αρκετά μακριά.

Ο Γιάννης κι ο Πέτρος, δύο νέοι μαθηματικοί, παλιοί συμμαθητές, συναντιούνται ξανά μετά από χρόνια. "Πόσα παιδιά έχεις;", ρωτά ο Γιάννης. "Τρία", απαντά ο Πέτρος. "Και τι ηλικία έχουν;". "Να σου πω. Το άθροισμα των ηλικιών τους είναι όσα τα παράθυρα της απέναντι πολυκατοικίας". "Ναι τα βλέπω", είπε ο Γιάννης μετρώντας τα παράθυρα. "Το γινόμενο των ηλικιών" συνέχισε ο Πέτρος, "είναι όσο η δική μου ηλικία, που την ξέρεις θέβαια". Ο Γιάννης σκέφτηκε λίγο και είπε: "Δεν μου φτάνουν οι πληροφορίες. Θέλω κάποιο στοιχείο ακόμα". "Σωστά. Έχεις δίκιο", απάντησε ο Πέτρος. "Ο μεγαλύτερος γιός μου είναι ξανθός". "Α, τώρα μάλιστα", πετάχτηκε ο άλλος και του είπε τις ηλικίες των τριών παιδιών!

ΕΞΕΙΣ τις ξέρετε; Ναι, ναι, καλά διαβάσατε. Με μόνο δεδομένο την παραπάνω συνομιλία, πρέπει να βρείτε τις ακριβείς ηλικίες. Το πρόβλημα ΛΥΝΕΤΑΙ. Καλά μπάνια λοιπόν και στείλτε μου τις απαντήσεις σας: ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ, Σπάρτης 75, 12461 Χαϊδάρη, "Για τη στήλη Big Trouble".

Ο τριανταδυάμπτος

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ ΧΩΡΙΣ ΤΕΛΟΣ

● Αρχίζουμε με κάτι πολύ παλιό: Δέκα τυχεροί κληρώθηκαν ανάμεσα σε εκατοντάδες που είχαν απαντήσει στο ερωτηματολόγιό μας. Τα αποτελέσματα άργησαν λίγο αλλά δεχόμασταν απαντήσεις μέχρι τη τελευταία στιγμή! Τα ονόματά τους είναι:

ΑΝΔΡΕΟΥ ΝΙΚΗΤΑΣ, ΓΚΡΑΒΑΡΙΤΗΣ
ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΗΣ, ΚΑΡΑΝΑΣΙΟΥ ΜΑΡΙΝΑ,
ΝΤΕΡΠΟΥΛΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ,

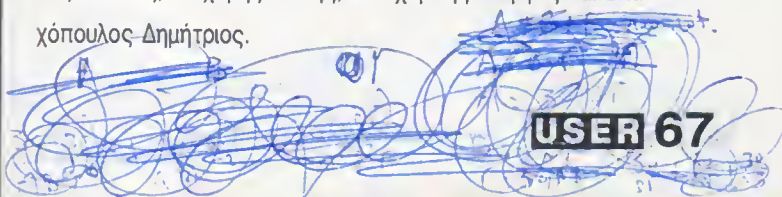
ΠΑΠΑΠΟΛΙΤΗΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ, ΡΕΛΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΤΖΟΥΝΑΚΑΣ
ΣΑΚΗΣ, ΤΣΑΠΑΡΛΗΣ ΘΑΝΑΣΗΣ, ΤΣΟΥΡΟΥΝΗΣ ΝΙΚΟΣ,
ΧΑΤΖΗΠΑΥΛΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ. Να θυμίσουμε ότι οι παραπάνω κερδίζουν software αξίας 10000 δρχ. ο καθένας και μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού.

● Ακόμα έχουμε τους νικητές του διαγωνισμού με τα joysticks που είναι οι: ΑΓΑΘΑΓΓΕΛΙΔΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΑΛΕΞΑΚΗΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ, ΑΥΛΩΝΙΤΗΣ ΣΠΥΡΟΣ, ΒΑΚΚΑΣ ΑΛΕΞΗΣ,
ΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ, ΒΕΛΙΤΖΕΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ,
ΒΕΡΓΑΚΗΣ ΚΩΣΤΑΣ, ΒΡΑΤΙΝΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΓΑΛΛΙΑΚΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ, ΓΚΙΖΕΛΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΓΚΟΥΜΑΣ ΠΑΝΤΕΛΗΣ,
ΖΕΡΜΑΛΙΑΣ ΜΑΡΙΟΣ, ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ ΚΩΣΤΑΣ, ΚΑΝΑΚΗΣ



ΠΑΥΛΟΣ, ΚΑΡΑΘΑΝΑΣΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ,
ΚΡΗΤΙΚΑΚΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΚΤΙΣΤΟΠΟΥΛΟΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ, ΜΠΙΝΙΩΡΗΣ ΦΩΤΗΣ, ΠΑΙΣΙΟΣ
ΚΩΣΤΑΣ, ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΣΤΑΥΡΟΣ,
ΡΑΥΤΟΠΟΥΛΟΣ ΣΠΥΡΟΣ, ΤΑΧΜΑΤΖΙΔΗΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ, ΤΣΑΜΗΣ ΝΙΚΟΣ, ΧΡΥΣΟΣ ΘΑΝΑΣΗΣ και
ΧΡΥΣΟΧΟΟΣ ΛΕΥΤΕΡΗΣ.

● Τέλος, στο μεγάλο διαγωνισμό με δώρο τη SEGA 16-BIT υπερτυχερός είναι ο Κουρκούτας Γιώργος, ενώ άλλοι 20 κερδίζουν από ένα παιχνίδι: Κωνσταντίνος Κουτός, Μαρμαρίδης Ιωάννης, Μέντης Νικόλαος, Τσιτσιρίγκος Φώτης, Ιωάννου Πέτρος, Μπουρόπουλος Λ., Πελέκης Μανώλης, Τσάλκος Βασίλης, Βρατόλης Τάσος, Γιάννης Φαντάκης, Βαγγέλης Τασούλας, Στάτης Γεώργιος, Νίκος Βασιλόπουλος, Περτζινίδης Νίκος, Αριστείδης Παπαστράτης, Βασιλώς Βασίλειος, Γιαννακόπουλος Κώστας, Σιαχάμης Φώτης, Μοσχοβίτης Γιώργος και Βλαχόπουλος Δημήτριος.



USER 67

Η ΓΛΩΣΣΑ C ΚΑΙ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ CEM

ΜΕΡΟΣ IV

ΤΟΥ Γ.ΚΟΥΣΕΡΑ

ΔΕΝ ΕΙΜΑΙ ΑΠΟΛΥΤΑ ΒΕΒΑΙΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΑΝ Ο ΙΟΥΛΙΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΣ ΜΗΝΑΣ ΓΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ C, ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΣΩΣΤΟ ΝΑ ΔΙΑΚΟΠΤΟΥΜΕ ΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΩΝ ΑΡΘΡΩΝ. ΑΣ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΟΥΜΕ ΛΟΙΠΟΝ ΤΙΣ ΔΟΜΕΣ ΕΛΕΓΧΟΥ ΓΙΑ ΝΑ ΑΣΧΟΛΗΘΟΥΜΕ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΜΕ ΔΥΟ ΠΟΛΥ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΑ ΘΕΜΑΤΑ.

Μια δομή παράμια με τη for, είναι η while. Αυτή συναντάται με δύο μαρφές:

```
while(<συνθήκη>)          do
    <ενταλή>                <ενταλή>
                             while(<συνθήκη>);
```

Μορφή 1

Και ατις δύο περιπτώσεις, η <ενταλή> εκτελείται άσα η <συνθήκη> παραμένει αληθής. Η μάνη διαφορά είναι ατι ατη μαρφή 2, είναι αίγουρα οτι η <εντολή> θα εκτελεστεί ταυλάχιατον μία φορά. Για παράδειγμα, αν θέλαμε α' ένα πίνακα χαρακτηριστων (που έχει δηλωθεί σαν char x[50]); να βρούμε το πρώτα ατοιχεία που περιέχει τα γρόμμα W, θα γρόψαυμε:

```
i = 0;
while(x[i]!='W' && i<50)
    i = i+1;
```

Να σημειωθεί οτι κι εδω μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις ενταλές break και continue που αναφέρθηκαν στα μέρας III.

Μια άλλη πολύ χρήσιμη δομή είναι η switch (αντίστοιχη με το case της Pascal). Η δομή αυτή είναι η καταλληλότερη όταν πρέπει να πάρουμε παλλαπλές αποφάσεις (multiway decisions). Η σύνταξη της έχει ως εξής:

```
switch(<έκφραση>) {
    case <αταθερά-1> : <ενταλή-1>
    case <αταθερά-2> : <ενταλή-2>
    case <αταθερά-N> : <εντολή-N>
    default           : <εντολή>
}
```

Υπαλογίζεται η τιμή της <έκφρασης> και συγκρίνεται διαδοχικό με τη <σταθερά-1>, τη <σταθερά-2> κτλ. Αν βρεθεί κάποια αταθερά με την απαία ιαούται, εκτελείται η αντίστοιχη ενταλή, διαφορετικά εκτελείται η <ενταλή> που ακολουθεί τα default (τα οποία είναι προαιρετικά). Να σημειωθεί οτι όλες οι εντολές πρέπει να τερματίζονται με break, έτσι ώστε η ροή του προγράμματος να μεταφέρεται έξω από τα switch. Αν, για παράδειγμα, υπαθέαυμε ατι θέλαυμε να τυπώαυμε μια εικάνα στον εκτυπωτή και χρειόζονται διαφορετικές ρουτίνες οδήγησης για 9-pin, 24pin και laser printer (με κωδικούς 0,1 και 2 αντίστοιχα) τότε θα γράψαυμε:

```
switch(code) {
    case 0 : pin9();
              break;
    case 1 : pin24();
              break;
    case 3 : laser();
              break;
    default: break;
}
```

Σημειώστε ατι βάζω τα default, αν και δε χρειάζεται στη συγκεκρι-

κριμένη περίπτωση. Αυτή είναι μια καλή συνήθεια που πρέπει κι εαείς να αποκτήσετε.

Εχοντας αλακληρώσει τα απαραίτητα περί δαμών ελέγχου, μπαρούμε να περάσουμε α' ένα παλύ βασικό θέμα που σχετίζεται με τη κλήση συναρτήσεων, την αναδρομή.

ΑΝΑΔΡΟΜΗ (RECURSION)

Λέμε οτι μια γλώσσα προγραμματισμού υποστηρίζει αναδρομή, όταν οι συναρτήσεις της έχουν τη δυνατότητα να καλούνταν εαυτού τους! Η αναδρομή μπορεί να είναι άμεση (δηλ. η συνάρτηση A να καλεί την A) ή έμμεση (η A να καλεί τη B, η B τη Γ και η Γ πόλι την A). Προς ατιγμήν ίαως δίνεται η εντύπωση οτι πέφτουμε σε φαύλα κύκλο, αλλό θα δούμε αμέαως οτι δεν είναι έτσι. Ας αρχίαυμε με ένα καινά παρόδειγμα από τα μαθηματικά: ταν υπαλαγισμό του παραγοντικού. [Για άσαυς δεν γνωρίζουν, παραγοντικό ενός ακέραιου αριθμού k οναμάζουμε τα γινόμενο όλων των αριθμών από τα 1 μέχρι το k και τα συμβαλίζουμε με k! Δηλαδή k!=1*2*3*...*k πχ. 5!=1*2*3*4*5=120] Μια ιδιότητα που φαίνεται αμέαως, είναι οτι τα παραγοντικά ενός αριθμού ιαούται με ταν αριθμό επί το παραγοντικό του προηγούμενου δηλ. k! = k*(k-1)!. Αυτά σημαίνει ατι μπορούμε να υπολογίαυμε το παραγοντικό με τη βοήθεια ενός άλλου παραγοντικού. Εδω κρύβεται η ιδέα της αναδρομής! Αν θέλαυμε να γρόψουμε τη συνάρτηση factorial(n), που παίρνει τον ακέραιο n σαν παράμετρο κι επιστρέφει τα παραγοντικά του, μπορούμε να τα κόνουμε ως εξής:

```
factorial(n)
int n;
{
    if(n==1)
        return(1);
    else
        return( n*factorial(n-1) );
}
```

Καταρχήν βλέπαυμε εδω μια νέα ενταλή, τη return. Η εκτέλεση της ενταλής αυτής αυνεπάγεται τη μεταφορά της ροής του προγράμματος από τη τρέχουσα συνόρτηση, ατη συνάρτηση που την κάλεσε. Μπορεί προαιρετικά να ακολουθείται από μία έκφραση, η τιμή της οποίας "επιστρέφεται" ατην καλούσα συνάρτηση. Εται τα παράγραμμα

```
main()
{
    int m;

    m = factorial(4);
}
```

καλεί τη συνάρτηση factorial για να υπαλαγίσει το 4! και να τα καταχωρήσει στη μεταβλητή m. Ας δούμε πως γίνεται αυτό: Η κλήση factorial(4) μεταφέρει ταν έλεγχο στη συνάρτηση. Εκεί, η αόγκριση n==1 απατυγχάνει και εκτελείται η ενταλή return(4*factorial(3)); δηλαδή καλείται η factorial με παράμετρο 3 πια. Ομιαίως θα κληθεί η factorial(2) και η factorial(1). Τώρα όμως το n είναι 1 οπότε θα εκτελεστεί η ενταλή return(1). Η τιμή αυτή επιστρέφεται, εκτελείται α παλλαπλασιασμός 2*1, επιστρέφεται η τιμή 2, γίνεται α παλλ/σμός 3*2, επιστρέφεται η τιμή 6, γίνεται ο παλλ/σμός 4*6 και τέλος επιστρέφεται η τιμή 24 (=4!) στα main()

και καταχωρείται στη μεταβλητή m.

Ξέρω, σας φαίνεται κάπως μπερδεμένα, αλλά αν παρακαλουθή-
αετε με απλή λαγική θα δείτε ότι είναι ξεκάθαρα. Όλο τα "κάλαπα"
είναι να καθορίσετε παιά είναι η αναδρομική σχέση [εδώ: $n! = n \cdot (n-1)!$] και ποιά η αρχική συνθήκη που σταματά την αναδρομή
(εδώ: $1! = 1$). Να σημειώσουμε ότι η τεχνική αυτή είναι μνημαβόρα
και το "βόθος" της αναδρομής εξαρτάται από την ελεύθερη μνήμη
του υπαλαγιστή σας κι από τον compiler που χρησιμαπαιείτε. Αν
θέλετε να δοκιμάσετε μόνοι σας, μπορείτε να γράψετε μια συνάρ-
τηση fib(n) που θα υπαλαγίζει ταν αριθμό fibonacci τάξης n. Οι
αριθμοί fibonacci σχηματίζουν μια ακολουθία στην οποία κάθε
αριθμός είναι το άθροισμα των δύο προηγούμενων, ενώ οι δύο
πρώτοι αριθμοί είναι 0 και 1. Η αναδρομική σχέση είναι $f(n) = f(n-1) + f(n-2)$ και η αρχική συνθήκη $f(1)=1, f(0)=0$.

Αρκετά άμωγ για την αναδρομή. Ο διαθέσιμος χώρος είναι
λίγας και παλύτιμας και μας περιμένει ένα θέμα ζωτικής σημασίας:
οι δείκτες.

Στα θέμα αυτά πρέπει να δώσετε ιδιαίτερη προσοχή, γιατί η

ΔΕΙΚΤΕΣ (POINTERS)

χρήση των δεικτών στη C είναι εκτεταμένη και θα τους συναντή-
σετε παλλές φορές ή πιο αωστά: αν δε ξέρετε να δαυλεύετε με
δείκτες δε ξέρετε C!

Ξεκινάμε λοιπόν με ταν αριθμά. Δείκτης είναι μια μεταβλητή
που περιέχει τη ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΣΤΗ ΜΝΗΜΗ μιας άλλης μεταβλη-
τής. Εδώ αξίζει να κόνουμε μία παρένθεση για να εξηγήσουμε
μερικά πράγματα. Οι θέσεις μνήμης (ή κελλιά) ενός υπαλαγιστή
είναι αριθμημένες από 0 μέχρι έναν αριθμά που εξαρτάται φυσικά
από το πααά της μνήμης που διαθέτει (πχ. 65535 για 64Kbytes ή
524288 για 512Kbytes). Ο αριθμός κάθε κελλιού οναμάζεται και
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ του κελλιού. Κάθε κελλί έχει χωρητικότητα 1 byte (8
bits), που σημαίνει ατι μπορεί να "κρατήσει" έναν αριθμό από 0
ως 255. Φυσικά άλοι οι υπαλαγιστές είναι σε θέση να χειριστούν
αριθμούς μεγαλύτερους από τα 255 χρησιμοποιώντας συνεχόμενα
bytes, καθώς και αρνητικούς αριθμούς με κάποια τεχνόσματα που
δε θα μας απασχαλήσουν εδώ. Εκείνα που μας ενδιαφέρει είναι
οτι κάθε μεταβλητή που δηλώνουμε ατα προγράμματά μας, κατα-
λαμβάνει κάποιες θέσεις μνήμης σε κάποιες διευθύνσεις (αυτό
γίνεται αυτόματα από ταν compiler χωρίς να μας ανησυχεί τα πώς
και πού). Αν δηλαδή έχουμε δηλώσει ατι η μεταβλητή i είναι
τύπου int τότε θα δεαμευτούν 2 συνεχόμενα bytes (συνήθως) ατη
μνήμη πχ. τα 2500 και 2501. Ας κλείσουμε άμωγ τη παρένθεσή
μας κι ας επιστρέψουμε σταν αριθμό που δώσαμε για τας δει-
κτες.

Όταν μια μεταβλητή-δείκτης περιέχει τη διεύθυνση κάποιας
άλλης μεταβλητής τότε λέμε ατι αυτή "δείχνει" πρας την άλλη
αυτή μεταβλητή. Για παράδειγμα, αν έχαυμε αρίσει οτι η μετα-
βλητή point είναι δείκτης σε ακεραίους (θα δούμε πωγ γίνεται
αυτά) και η μεταβλητή m είναι ακέραια, έχει τιμή 5 και αποθηκεύε-
ται στη θέση μνήμης 200, τότε με την ενταλή

```
point = &m;
```

η διεύθυνση της m (δηλ. η τιμή 200) καταχωρείται ατη μεταβλητή
point (που βέβαια απαθηκεύεται σε κάποια άλλη θέση ατη μνήμη
πχ. 920).

Ένας δείκτης μπορεί να δείχνει μάνα σε ένα αυγκεκριμένα
τύπα δεδομένων πχ. ακέραιας ή χαρακτήρες. Η δήλωση γίνεται
άπως σtis κανέες μεταβλητές με τη πρασθήκη ενός αστερίσκου:

```
int *point;
```

για τη περίπτωση μας. Η δήλωση float *x; λέει οτι ο x είναι ένας
δείκτης που δείχνει σε μεταβλητές τύπου float.

Υπάρχουν δύο τελεστές που χρησιμαποιείτε όταν δαυλεύετε με
δείκτες. Ο τελεστής & (address of) που τον είδαμε ήδη, επιδρά
πάνω σε μία μεταβλητή και επιστρέφει τη διεύθυνσή της στη
μνήμη: pointer = &var;

Φυσικά, αν το var είναι τύπου A πρέπει α pointer να έχει δηλω-
θεί σαν δείκτης σε δεδομένα τύπου A, αλλιώς... Ο δεύτερος τελε-
στής * (contents of) κάνει την αντίσραφη λειταυργία: επιδρά
πάνω σ' ένα δείκτη και επιστρέφει τα περιεχόμενα της θέσης μνή-
μης που δείχνεται από τα δείκτη. Δηλαδή η ενταλή

```
k = *point;
```

στα παράδειγμά μας θα έχει σαν αποτέλεσμα να πάρει η μετα-
βλητή k τη τιμή 5. (Στην αυσία με τις ενταλές point = &m; και k =
*point; δεν κόνανε τίπατα άλλα από τα k=m. Αυτή φυσικά δεν
είναι η κύρια χρήση των δεικτών, έδωσα μάνα το απλούατερο
δυνατά παράδειγμα).

Γενικά, άπως εύκολα μπορείτε να διαπιστώσετε, ισχύει η ταυτά-
τητα: $d = *(&d)$; όποιες κι αν είναι ο τύπος της μεταβλητής d.

Στη C οι δείκτες βρίσκουν μία από τις κυριότερες εφαρμαγές

ΧΡΗΣΕΙΣ ΤΩΝ ΔΕΙΚΤΩΝ

ταυς στη κλήση συναρτήσεων. Γενικά, υπάρχουν δύο τράποι
περόαματος παραμέτρων αtis συναρτήσεις. Ο πρώτας λέγεται
"call by value" και συνεπόμεται απλή αντιγραφή των τιμών των
αληθινών παραμέτρων σtis τυπικές παραμέτρους, δηλ. οποιαδή-
ποτε μεταβολή των τιμών μέσα ατη συνόρτηση δεν επηρεάζει τις
τιμές των μεταβλητών στο κυρίως πρόγραμμα, ακόμα κι αν χρησι-
μαπαιούνται τα ίδια ονόματα. Για παρόδειγμα:

```
main()
{
    int x,y;

    x = 1;
    y = 2;
    silly(x,y);
}

silly(x,y)
int x,y;
{
    x = 50*y;
    y = 7*(x+3);
}
```

Η συνάρτηση silly() καλείται από το main() με παραμέτρους 1
και 2. Μέσα στη συνάρτηση τα x θα γίνει 100 και το y 721. Αυτό
όμως δεν έχαυν καμία σχέση με τα x και y του main() που διατη-
ρούν τις τιμές 1 και 2 μετά τη κλήση της silly().

Η C ΔΕΝ ΕΧΕΙ άλλο τρόπο περόαματος παραμέτρων από τα
call by value. Τι γίνεται λοιπόν όταν θέλουμε μέσα σε μία συνάρ-
τηση να αλλάξουμε τη τιμή μιας παραμέτρου; Άλλες γλώσσες,
όπως η Pascal, λύνουν τα πρόβλημα χρησιμαποιώντας ένα δει-
κτήρα, το "call by reference". Δηλώνανυν δηλαδή ειδικά ποιές
παραμέτρους επιτρέπεται να μεταβληθούν και παιές άχι. Στη C
υπάρχει ένας αμαλαγαυμένως παλύ καμψός και εύχρηστος τρά-
πος. Αντί για τη μεταβλητή, περνάμε σαν παράμετρο τη διεύ-
θυνσή της ή με άλλα λόγια ένα δείκτη σ' αυτήν. Κλασικό παρά-
δειγμα η συνάρτηση swap() που παίρνει δύο μεταβλητές και
ανταλλάσσει τις τιμές ταυς:

```
main()
{
    int a,b;

    a = 1;
    b = 2;
    swap( &a , &b );
}

swap(x,y)
int *x,*y; /* Τα x και y είναι δείκτες */
{
    int t;

    t = *x;
    *x = *y;
    *y = t;
}
```

Όπως βλέπετε, περνάμε τη διεύθυνση του a και του b. Τα x και
y τώρα μέσα στη συνάρτηση είναι δείκτες σε ακεραίους, μια και
περιέχανυν τη διεύθυνση των a και b. Τα a και b στα main() έχανυ
ανταλλάξει τιμές μετά τη κλήση της swap().

Υπάρχανυν παλλές ακόμα εφαρμαγές των δεικτών, πια πραχω-
ρημένες, άπως δυναμική παραχώρηση μνήμης και πέρασμα συναρ-
τήσεων σαν παράμετροι σε άλλες συναρτήσεις (ναι, στη C οι δει-
κτες δείχνανυν ακόμα και σε συναρτήσεις!), αλλά δεν θα
επεκταθούμε εδώ σ' αυτά.

Δεν έχω παρά να ευχηθώ ένα ευχάριστα και δρασερό καλα-
καίρι..

Θα τα ξαναπούμε το Σεπτέμβρη



Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ MIDI

ΤΟΥ Γ. ΣΚΟΡΔΙΛΗ

Είναι καιρός πια, να μιζώ, να παύμε δυα λάγια για τα MIDI, ταν τράπα παυ λειτουργεί και τη δαμή του, για να γίνει πιο καταναητά σταν καθένα μας.

Τα αρχικά MIDI ως γνωστόν σημαίνουν Musical Instruments Digital Interface και υπαδηλώνουν τι ακριβώς είναι τα MIDI, ένα interface, δηλαδή ένας τράπας επικοινωνίας μεταξύ των μουσικών οργάνων.

Πριν αρκετά χρόνια αι μεγαλύτερες εταιρείες κατασκευής ηλεκτρικών μουσικών οργάνων συμφώνησαν πως αν υπήρχε ένας καινά αποδεκτός τρόπος επικοινωνίας των οργάνων ταυς, θα υπήρχε σημαντική αύξηση της αγοραστικής κίνησης, κάτι που θα ήταν καλό για όλαυς.

Ετσι μπήκαν τα θεμέλια της δημιουργίας αυταύ που σήμερα αναμάζουμε MIDI, κάτι παυ έδωσε μια τραμακτική ώθηση στην μουσική τεχναλαγία και σε μας μια προσιτή και ευέλικτη δημιουργική δύναμη.

Ο πρασδιορισμός ταυ MIDI μπαρεί να χωριστεί σε δύο μέρη, στα MIDI STANDARD και στη MIDI LANGUAGE.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ MIDI STANDARD

Εχει να κάνει με τον γενικάτερα πρασδιορισμά της δομής της επικοινωνίας, μεταξύ των ηλεκτρονικών οργάνων και γενικά όλων των συσκευών παυ χρησιμοποιαιούν MIDI (Camputers, Sequencers). Καθαρίζει το hardware, δηλαδή με τι πρέπει να είναι εφοδιασμένα ένα synthesizer για να μπαρεί να χρησιμαπαίσει τη midi επικοινωνία, μέχρι τα είδασ των καλωδίων παυ πρέπει να χρησιμαπαίονται και γενικά άτι χρειάζεται για να εξασφαλισθεί η συμβατότητα παυ απαιτείται.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ MIDI LANGUAGE

Πρασδιορίζει τη φύση των δεδομένων παυ μεταφέρονται μέσω ταυ Midi Interface, τα απαια αποτελούνται από αλυσίδες αριθμών. Ο γραμματισμός Midi σταυς υπαλογιστές μπαρεί να γίνει με απαιαδήπιατε γλώσσα, φτάνει αυτή να μπαρεί να απευ-

θυνθεί στο Midi Interface που χρησιμαπαίούμε.

Πέρα από όλα αυτά, κάθε συσκευή που φέρει Midi Interface συναδεύεται και από ένα Midi Implementation Chart, ένα κατάλαγα παυ περιέχει τις αντιστοιχίες των εντολών Midi, αι απαιες σε κάποια δευτερεύοντα σημεία όπως π.χ. ο καθορισμός ταυ Vibrato, διαφέρουν από συσκευή σε συσκευή.

ΜΕΤΑΔΟΣΗ ΤΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

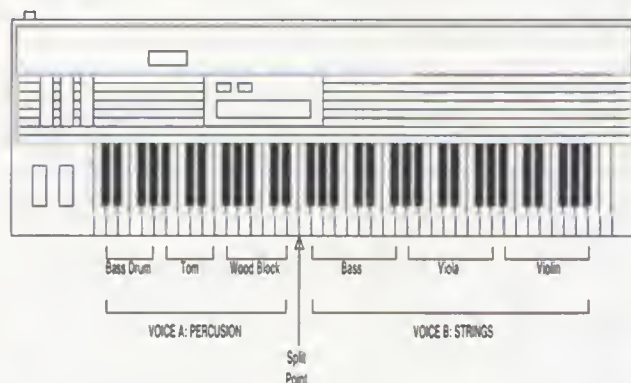
Τα Midi Data όπως αναφέραμε και πραηγουμένως αποτελούνται από αλυσίδες αριθμών αι απαια μεταδίδονται με ηλεκτρικαύς παλμαύς όπως και όλα τα άλλα είδη δεδομένων.

Οι πιο συνηθισμένοι τράπαι μετάδασής ταυς είναι α

παράλληλας και α σειριακός. Η διαφαρά ταυς είναι άτι α μεν σειριακός τράπας μεταδίδει ένα BIT την φορά, α δε παράλληλας 8 BITS την φαρά (δηλ. 1 BYTE). Όπως είναι φανερό, α παράλληλας τράπας μεταφοράς δεδομένων είναι πια γρήγαας, όμως έχει τα μειανέκτημα ότι είναι πιο δύσχρηστος και λιγάτερα αικαναμικός λόγω των περίπλακων καλωδιώσεων παυ χρειάζεται. Ετσι οι εμπνευστές ταυ Midi απαφάσισαν να χρησιμαπαίησαν τα σειριακά τράπα σαν απλαύστερα, πια αικαναμικό και αρκετά ταχύ, ώστε να εξυπηρετεί με τα παραπάνω τις ανάγκες των Midi εφαρμαγών. Η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων στο Midi Standard είναι 30000 Bits τα δευτεράλεπτα.

ΑΝΑΛΥΤΙΚΟΤΕΡΑ

Οταν πατάμε τα πλήκτρα κάποιου keyboard συνδεομένου μέσω Midi με κάποια άλλα, τότε μέσω ταυ πενταπαλικαύ βύσματος θα μεταδοθεί η πληραφαρία NOTE ON για την αντίστοιχη



νάτα, οπότε και θα την ακαύσουμε. Με την ίδια λαγική, μόλις αφήσουμε το πλήκτρα, θα μεταδοθεί η πληραφαρία NOTE OFF, απόατε και θα σταματήσει να ηχεί η νότα παυ πατήσαμε. Πέρα από τα NOTE ON ΚΑΙ NOTE OFF μηνύματα, έχαυμε τα μηνύματα PROGRAM CHANGE παυ μεταδίδαν κάποια αλλαγή στο όργανα τα απαια παίζαυμε πχ. από πιάνο σε βιολί. Αλλαυ είδαυς πληραφα-

ρίες που μεταδίδονται μέσω Midi, είναι η τοχύτητα με την οποία πιέζουμε το πλήκτρο, η οποία λέγεται VELOCITY και η πίεση η οποία ασκείται στο πλήκτρο οφού έχει πατηθεί, έχοντας σαν αποτέλεσμα την ονόλογη ούξηση της έντοσης του ήχου, η οποία ονομάζεται AFTERTOUCH. Ακόμο, το VIBRATO, PORTAMENTO και PICH BEND, το οποίο είναι εφφέ που βοηθούν στον εμπλουτισμό του ήχου.

Το VIBRATO, είναι κότι στον το γνωστό τρέμολο, το PORTAMENTO δημιουργεί μια οίσθηση γλυστρίματος από νότο σε νότα, καθώς για να περάσουμε από μια νότα σε μια άλλη, οκούμε διδοχικό και όλες τις ενδιάμεσες. Το PICH BEND ενεργοποιείται από ένα μοχλό σαν joystick ή στον ρόδο και υψώνει ή χαμηλώνει τον τόνο σύμφωνα με τις κινήσεις μας!

MIDI MODES

Tο Midi Standard περιλαμβάνει τέσσερο modes: OMNI ON/POLY, OMNI ON/MONO, OMNI OFF/POLY, OMNI OFF/MONO.

Όταν το OMNI μέρος είναι ON, σημαίνει ότι δεν καθορίζεται κάποιο συγκεκριμένο

κανάλι για την επικοινωνία αλλά είναι ενεργοποιημένο και τα δεκοέξι που χρησιμοποιεί το Midi Standard. Το αντίθετο ακριβώς σημαίνει το OMNI OFF, όπου πρέπει να προσδιορίσουμε ένα κανάλι από το δεκοέξι μέσω του οποίου, θα μεταδοθούν οι πληροφορίες. Το MONO ή POLY μέρος αντίστοιχο, έχουν να κάνουν με το αν θα έχουμε μια (MONO) ή περισσότερες νότες που θα παίζονται ταυτόχρονα (POLY). Σε συνδυασμό τώρα μεταξύ τους, όπου το OMNI είναι ON το MONO/POLY μέρος αφορά γενικά το keyboard, ενώ με το OMNI OFF το κάθε Midi κανάλι χωριστά. Όλο αυτά παίρνουν σάρκα και οστά μέσω της Midi Language της οποίας οι αριθμοί που αντιπροσωπεύουν τις εντολές, συγκροτούνται σε bytes. (Για όσους δε γνωρίζουν, κάθε byte αποτελείται από οκτώ bits και μπορεί να συγκρατήσει έναν αριθμό από μηδέν ως διοκόσιο πενήντα πέντε).

ΜΗΝΥΜΑΤΑ

Tο μήνυματο που χρησιμοποιούνται στην Midi γλώσσα, χωρίζονται σε δύο βασικές κατηγορίες: Channel και System Messages.

Το Channel Messages χωρίζονται με τη σειρά τους σε Voice και Mode Messages. Το Voice Messages ασχολούνται με NOTE ON, NOTE OFF πληροφορίες για συγκεκριμένο κανάλι κάθε φορά. Τα Mode Messages επιλέγουν το κανάλι και το modes που ονομάζουμε προηγουμένως (OMNI κλπ). Το System Messages υποδιαιρούνται σε COMMON, REAL TIME και SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES. Τα System's Common Messages γενικά μεταφέρουν πληροφορίες που μπορούν να χειριστούν

όλα τα synthesizers που είναι εφοδιασμένο με Midi.

Το Real Time Messages χρησιμοποιούνται για να συγχρονίζουν μεταξύ τους τα διάφορα Sequencers, Drum Machines και γενικά χειρίζονται τον χρόνο έτσι ώστε να συνεργάζονται όλες οι συνδεδεμένες συσκευές ορμονικά.

Τέλος, τα System Exclusive Messages, μεταφέρουν μηνύματα τα οποία έχουν να κάνουν με τη συγκεκριμένη αρχιτεκτονική του κάθε Synth, περιέχοντας πληροφορίες για τους ήχους, το εφφέ, τις ρυθμίσεις τους και οπευθύνονται μόνο στη συγκεκριμένη μάρκα Synth, πολλές φορές δε, μόνο στο συγκεκριμένο μοντέλο! Όπως ακριβώς και στους υπολογιστές, που δεν μπορεί να τρέξει ο ένας τα προγράμματα του άλλου.

Κάθε εταιρεία κοτοσκευής Midi οργάνων έχει το δικό της κωδικό, στο System Exclusive Μηνύματα, ο οποίος αποτελεί έναν αριθμό ονογνώρισης του μηνύματος από το Synth. Η δομή ενός System Exclusive μηνύματος διαιρείται σε τέσσερο

βασικά μέρη:

A) Bulk dump etc., που λέει στο Synth ότι θα ακολουθήσει System Exclusive μήνυματο.

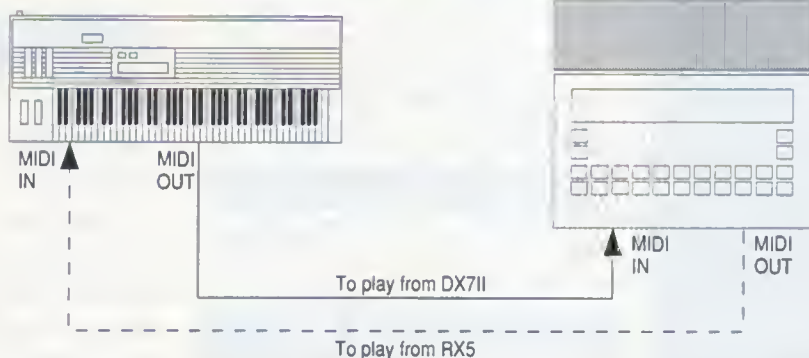
B) Id number, ο κωδικός του κοτοσκευαστή (1-127).

Γ) Το κυρίως μέρος με τα δεδομένα.

Δ) EOX, (End of system exclusive)

που σημαίνει το τέλος του μηνύματος.

Ελπίζω μετά αυτή την κόπως γενική εισαγωγή, να αισθανεσθε πλέον πιο εξοικειωμένοι με το Midi. Στα επόμενα τεύχη θα συνεχίσω τη προσπάθειά μου να σας φέρω πιο κοντά, με κάθε τι που έχει σχέση με τη σύγχρονη μουσική τεχνολογία.





Aγαπητοί φίλοι, στόχος της στήλης αυτής είναι να σας βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές, υποδείξεις) να ξεπεράσετε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορέσετε να τα συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε και τη δική σας συμβουλή. Στείλτε οτιδήποτε "κόλπα" ξέρετε (κι όχι μόνο για παιχνίδια) όποιον υπολογιστή κι αν έχετε και εμείς θα τα δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομά σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γράφεται από εσάς τους ίδιους! Η διεύθυνση μας είναι:

**ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ
Ε.Π.Ε., Σπάρτης 75
124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ.
Για τη στήλη
"TIPS 'N TRICKS"**

TIPS

AMIGA TIPS



Τα παρακάτω tips είναι για Amiga και μας τα έστειλε ο Παναγιώτης Μηλας, τον ευχαριστούμε.

ROBOCOP

Για να αποκτήσετε άπειρη ενέργεια πατήστε Enter (για να παγώσει το παιχνίδι) και πληκτρολογήστε: BEST KEPT SECRET μαζί με τα κενά.

BLOOD MONEY

Πατώντας το DEL μπορείτε να αλλάζετε πίστα.

PAC-LAND

Στη πρώτη και δεύτερη πίστα υπάρχουν πυροσβεστικοί κρούνοι και κάκτοι αντίστοιχα, στην αρχή της πίστας. Μόλις φτάσετε στον τρίτο κρούνο ή κάκτο, πηδήξετε από πάνω του γυρίστε πίσω και σπρώχτε τον. Στη πρώτη πίστα θα πάρετε ένα κράνος που θα σας προφυλάει από τις βόμβες ενώ στη δεύτερη γίνεστε αόρατος και έτσι είστε αθάνατος για κάποιο χρονικό διάστημα. Προσοχή όμως γιατί και τα δύο bonus χάνονται αν χάσετε ζωή.

NORTH & SOUTH

Εάν παίζετε με το computer και έρθει η ώρα να κάνετε κάποια μάχη, ακολουθήστε την παρακάτω στρατηγική: Πρώτα διαλύστε τη γέφυρα με το κανόνι σας και περάστε το ιππικό σας από το πάνω μέρος της οθόνης, από τα βραχάκια, και διαλύστε του τα κανόνια. Μετά βάλτε το πυροβολικό να φυλάει τα βραχάκια και ότι πλησιάσει ρίξτε του. Αυτά ισχύουν για την περιοχή με το ποτάμι, στη περιοχή με τον γκρεμό κάντε το ίδιο με τη μόνη διαφορά ότι αντί για βραχάκια έχει μία πέτρινη γεφυρούλα στο κάτω μέρος της οθόνης. Μεγάλη προσοχή να δώσετε στα εχθρικά κανόνια και για να τα αποφύγετε, όταν τα δείτε και γεμίζουν αλλάξτε σημείο και όσο πιο κοντά φτάνετε να πηγαίνετε συνέχεια πάνω κάτω.

Το USER ζητά συντάκτη για ΜΟΝΙΜΗ ΑΠΑΣΧΟΛΗΣΗ. Απαραίτητα προσόντα:

- * Αριστη γνώση της ελληνικής γλώσσας και πολύ καλή της αγγλικής
- * Ευχέρεια έκφρασης και σύνταξης κειμένων
- * Εμπειρία σε ένα ή περισσότερους μικροϋπολογιστές
- * Ενημέρωση πάνω σε θέματα της ελληνικής και ξένης αγοράς και ειδικότερα σε computer games

Προσφέρουμε ικανοποιητική αμοιβή, σύγχρονο εργασιακό περιβάλλον και δυνατότητα εξέλιξης.

Πληροφορίες: 5820399

'N' TRICKS

ATARI ST TIPS

BARD'S TALE

α) Δημιουργείτε μία ομάδα στην τύχη και μέσα στο GUILT κάνετε pull gold σε ένα χαρακτήρα της ομάδας αυτής.

β) Κάνετε REMOVE CHARACTER στον χαρακτήρα αυτό (παρατηρήστε ότι τον σώζει στη δισκέτα). Βγάλτε έπειτα όλους τους χαρακτήρες που απέμειναν.

γ) Δημιουργείτε την ομάδα που θέλετε να συνεχίσετε το παιχνίδι ή μία που ήδη έχετε.

δ) Κάνετε REMOVE CHARACTER σε έναν της ομάδας αυτής, και φορτώνετε αυτόν που είχατε κάνει πρώτα το pull gold.

ε) Κάνετε pull gold σε έναν άλλο χαρακτήρα της ομάδας σας (όχι σε αυτόν που κάνατε πρώτα και έχετε σώσει).

στ) Βγάζετε τη δισκέτα του παιχνιδιού και την κάνετε WRITE PROTECTED (φυσικά την ξαναβάζετε στο drive).

ζ) Κάνετε REMOVE CHARACTER τον χαρακτήρα που είχατε κάνει pull gold αρχικά αρχικά (αυτόν από την πειραματική ομάδα). Ο ATARI θα βγάλει το γνωστό μήνυμα για άνοιγμα της WRITE PROTECTED εγκοπής, ώστε να μπορεί να σώσει. Επιλέξτε το CANCEL. Ο χαρακτήρας φεύγει, αλλά δεν σώζεται στη δισκέτα, που σημαίνει ότι στη δισκέτα υπάρχει με το ποσό που τον είχαμε πρωτοσώσει. Κάνοντας συνέχεια αυτή τη δουλειά, θα δείτε το χρυσό σας απόθεμα να εκτοξεύεται στα ύψη!!! Για καλύτερα αποτελέσματα φροντίστε να αυξάνετε το ποσό χρυσού που θα έχει ο χαρακτήρας-ανεφοδιαστής (ας τον ονομάσουμε έτσι).

DEFENDER OF THE CROWN

Όταν κάνετε επίθεση σε κάστρο, κάντε πρώτα την επιλογή MOVE ARMY. Θα επιτεθείτε στο κάστρο ακόμα και χωρίς καταπέλτη!!!

MILLENIUM 2.2

Πως θα αποκτήσετε περισσότερα orbital lasers στη Σεληνόβαση, αλλά και όπου αλλού θέλετε; Προσγειώνετε 4 ή περισσότερα carracks στη Σελήνη. Αρχίζετε παραγωγή orbital lasers (η βάση παίρνει μόνο μέχρι 16). Φορτώστε τα παραγόμενα lasers στα carracks (παίρνουν μέχρι 20 το καθένα). Αφού γεμίσουν, αδειάστε πάλι τα lasers από τα carracks στη Βάση, παρατηρώντας ότι ξεπερνούν κατά πολύ τα 16!!! Με αυτό τον τρόπο, μπορείτε να φτιάξετε μέχρι και 100!!! το λιγότερο orbital lasers (εξαρτάται και από τα carracks που θα έχετε προσεληνώσει). Μα, θα μου πείτε τι χρειάζεται αυτό, αφού οι επιθέσεις των Αριανών, δεν ξεπερνούν τα 10 μαχητικά. ΛΑΘΟΣ! Προς το τέλος του παιχνιδιού σας κάνουν επίθεση, ούτε λίγο ούτε πολύ, 293 μαχητικά, που ξέφυγαν από τον πλανήτη Αρη. Με 100, τουλάχιστον, orbital lasers όμως, NO PROBLEM!! Με συνεχές πάτημα του laser activate θα τα βγάλετε πέρα αισίως...

CHASE H.Q



Μόλις σας βγάλει την οθόνη που το αυτοκίνητο τρέχει μόνο του στο δρόμο και παρουσιάζει το information του προγράμματος, αρχίστε να πατάτε πολύ γρήγορα το SPACE BAR μέχρις ότου αρχίσει το παιχνίδι. Θα μπορείτε να τρέχετε με πάνω από 1000 km/h!!!

Όλα τα παραπάνω tips & tricks μας τα έστειλε ο φίλος μας Γιώργος Κιζίλης και δουλεύουν σίγουρα σε ATARI ST.

AMSTRAD TIPS

Τα παρακάτω Pokes από τον Ντίνο Ντρώσλα:

Για το **CHRONOS** προσθέστε στον loader πριν το τελικό CALL ένα POKE 29579,X όπου X=αριθμός ζώων, 0=άπειρες. Μήν βάλετε όμως πάνω από 40 γιατί μπορεί να κολλήσει ο υπολογιστής.

Επίσης στο **BOMB JACK** προσθέστε στον loader το POKE &19FD,0 για άπειρες ζωές.

Τρία tips η pokes από τον **Αργυρούδη Πάτροκλο** από την Θεσσαλονίκη:

Για το **ARKANOID** πληκτρολογήστε το παρακάτω listing:

```
10 MEMORY 12345:MODE
1:LOAD ARKANOID.EXT
20 LOCATE 5,10:INPUT Select
stage to Start :A
30 POKE &3B24,A1
40 CALL &39AF
```

Τρέχτε το και διαλέξτε πίστα που θα αρχίσετε.

Στο **CYBERNOID** όταν πάτε στην επιλογή define keys ορίστε για πλήκτρα τα Y, X, E και S. Αυτομάτως θα αποκτήσετε άπειρα κανονάκια.

Στο **EXOLON** κάντε define keys και ορίστε για πλήκτρα κίνησης τα εξής: UP(Z), DOWN(O), LEFT(R), RIGHT(B) και FIRE(A). Έπειτα ξαναορίστε τα πλήκτρα της αρσεκείας σας και αρχίστε το παιχνίδι. Τώρα όμως θα έχετε άπειρες ζωές.



TIPS

COMMODORE 64 TIPS

720°

RESET			
POKE 2398,173	>άπειρες ζωές		
POKE 11793,96	>άπειρα χρήματα	SYS 2128	
	BREAKTHRU		
RESET			
POKE 5647,3	>άπειρες ζωές	SYS 2560	
	GAULDRON II		
RESET			
POKE 36152,255	>255 ζωές	SYS 32777	
	FALCON PATROL		
RESET			
POKE 16705,250	>άπειρες ζωές	SYS 16640	
	GREAT GIANA SISTERS		
RESET			
POKE 8257,173	>άπειρες ζωές	SYS 2098	
	PARALLAX		
RESET			
POKE 5796,96	>άπειρες ζωές	SYS 319	
	RYGAR		
RESET			
POKE 9551,165	>άπειρες ζωές	SYS 2325	
	SPACE HARRIER		
RESET			
POKE 6010,173	>άπειρες ζωές	SYS 2128	
	PACMANIA		
RESET			
POKE 28520,165		SYS 14336	
	WICKED		
RESET			
POKE 7478,173	>άπειρες ζωές	SYS 2560	
	OPERATION WOLF		
RESET			
POKE 33351,165	>άπειρη ενέργεια	SYS 16963	
	R-TYPE		
RESET			
POKE 12957,173	>άπειρες ζωές	SYS 2066	
	TIGER ROAD		
RESET			
POKE 5749,165	>άπειρες ζωές	SYS 14848	
	TO HELL AND BACK		
RESET			
POKE 32483,173	>άπειρες ζωές	SYS 3046	
	TRAP DOOR		
RESET			
POKE 14914,94	>άπειρος χρόνος	SYS 14336	
	FALCON PATROL II		
RESET			
POKE 29031,X	>όπου X= αριθμός ζώων	SYS 2221	

Όλα τα παραπάνω POKES μας τα έστειλε ο Νίκος Παπαϊωάννου από την ωραία Λεμεσό της Κύπρου!

PC TIPS

FALCON F-16

Φορτώστε το παιχνίδι και διαλέξτε Rank 1st Lt. Στις αποστολές διαλέξτε Dragon s Tail και στη συνέχεια 3 Migs για εχθρούς. Αρχίστε το παιχνίδι και πατώντας C θα δείτε στο αριστερό μέρος του χάρτη έναν ποταμό. Πηγένετε προς τα εκεί και κατεβείτε στα 8-10 χιλιάδες πόδια πετώντας κατά μήκος του ποταμού. Σε λίγο θα δείτε στο ραντάρ σας τα Migs. Οριζοντιωθείτε και περιμένετε. Τα Migs μπαίνουν μόνα τους στο στόχαστρό σας!!! Καταρίψτε τα και πάρτε τους βαθμούς. Κάνοντας βόλτες κατά μήκος του ποταμού χωρίς να βγείτε από τον χάρτη, τα Migs δεν σταματούν να έρχονται.

SPECTRUM

KICK OFF

Μόλις διαμορφώσετε το SCORE υπέρ σας (με ενα γκόλ διαφορά) πατώντας το ENTER (πολύ εύκολα) τελειώνει το παιχνίδι με το SCORE που είχατε εκείνη την στιγμή. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο στο The League γιατί περνάτε στον επόμενο γύρο χωρίς να χρειαστεί να αγωνιάτε για τυχόν ισοφάριση.

WORLD GAMES (Barel Jumping)

Δεν έχει σημασία πόσα βαρέλια θα πηδήξετε αλλά και οι τρεις προσπάθειες να είναι έγκυρες.

ΤΑΙ - PAN

Όταν μπειτε στο εστιατόριο και πάρετε χρήματα, ξαναμπείτε στο καζίνο του εστιατορίου, ποντάρετε στην πλάκα το 1/4 του ανώτερου ορίου χρημάτων. Εάν ποντάρετε λιγότερα το κόλπο δεν πιάνει.

'N' TRICKS

Στο **GAME OVER II** ο κωδικός για την δεύτερη πίστα είναι 11334.

Στο **BARBARIAN** όταν αρχίσει το παιχνίδι κάντε τούμπα προς το μέρος του αντιπάλου, όταν σηκωθεί όρθιος κάντε του την λαβή με το σπαθί που τον χτυπάει στη μέση. Επειτα επαναλάβετε τα ίδια μέχρι να τον πάτε στην άκρη της οθόνης, εκεί συνεχίστε το ίδιο μέχρι να χάσει όλη του την ενέργεια.

Στο **CALIFORNIA GAMES** όταν αρχίσετε ανμαπτύξτε ταχύτητα και πατήστε συνεχώς το space (jump). Σε κάθε πήδημα θα παίρνετε 20 βαθμούς και έτσι θα κάνετε High Score.

Στο **ULTIMA III** αν θέλετε να βρείτε το Lord of time η σειρά είναι: Love, sol, moons, death.

Τα παραπάνω tips είναι από τον Αργυρούδη Πάτροκλο αλλά είναι για PC s και συμβατούς:

HINTS N TIPS ΓΙΑ ΤΟ LEISURE SUIT LARRY II

Στο νησί μετά το αεροπλάνο και πριν το αεροδρόμιο όταν αλλάζετε ρούχα μετά τον εχθρό βάλτε wear suit πολλές φορές την μία μετά την άλλη και έτσι για κάθε φορά που το κάνετε θα πάρετε extra points.

Οι κωδικοί για το show room ticket είναι:

PAGE	I	CODE
3	I	00741
5	I	55811
6	I	30004
9	I	18608
11	I	32741
12	I	00993
15	I	09170
22	I	5448

TIPS



Για τα προγράμματα με MULTIFACE I:

10 CLEAR 24791: LOAD "" CODE: LOAD "" CODE:
RANDOMIZE USR 24830: POKE 23570,16: LOAD ""
CODE 16464: POKE 23570,6

20 POKE...

30 RANDOMIZE USR 24833

Βάλτε το κατάλληλο POKE στη γαμμή 20.

THUNDERCATS: POKE 31403,251

ARCANOID II: POKE 33055,255:POKE 33209,0

1942: POKE 47007,255

PAPER BOY: POKE 48023,201

FIRE FLY: POKE 38720,201:POKE 61840,0

RENEGADE: POKE 41046,0:POKE 34418,201

ACTION FORCE II: POKE 51539,0: POKE 51905,182:
POKE 51455,201:POKE 60579,49

ENDURO RACER: POKE 43542,0:POKE 43643,0

KARNOV: POKE 49320,0:POKE 24949,15

SOLOMONS KEY: POKE 49320,0:POKE 49344,0

WONDER BOY: POKE 37052,0:POKE 34362,0

Τα παραπάνω δόθηκαν από το SPECTRUM NEWS.



Εργαστήρια Ελευθέρων Σπουδών

ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ DATA

Θέλετε να μάθετε χειρισμό και
προγραμματισμό computers σε 2 μήνες;

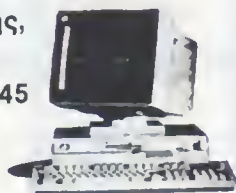
ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ DATA

στην Νέα Σμύρνη

Κεντρική πλατεία Νέας Σμύρνης,

Κων/νου Παλαιολόγου 14

τηλ. 9359857 - 9351108 - 9333545



Εναρξη νέων δμελών τημημάτων

Κάθε 2 (δύο) μήνες

Ειδικά τημήματα για πτυχιούχους Ανωτ. Σχολών,
Μαθητών Γυμνασίου - Λυκείου - Δημ. Ιδιωτ. υπαλλήλους

Διδάσκει ο καθηγητής **Dr Νίκος Μαρκόπουλος**

παρέχεται δεβαίωση σπουδών

Γενική Διεύθυνση
ΤΟΤΑ ΗΛΙΑΔΟΥ

Σας εξασφαλίζουμε την πρόσληψή σας



TIN TIN ON THE MOON



Πυροσβεστήρας



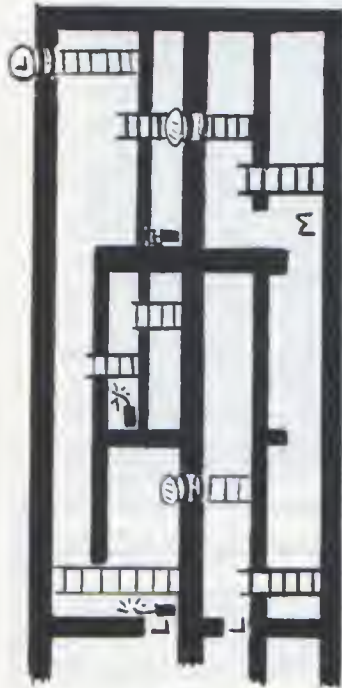
Βόμβα



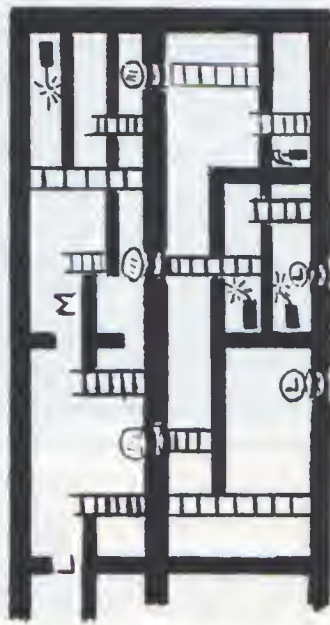
Αδιέξοδο



Μιλού



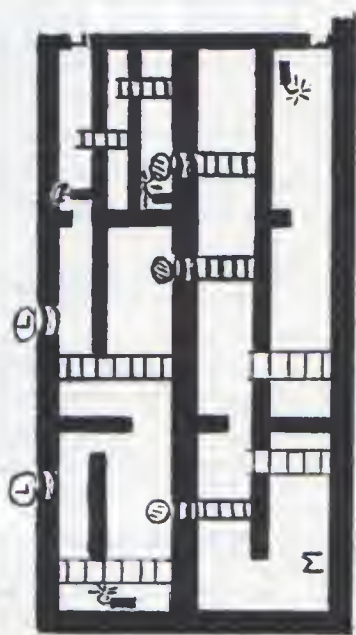
1



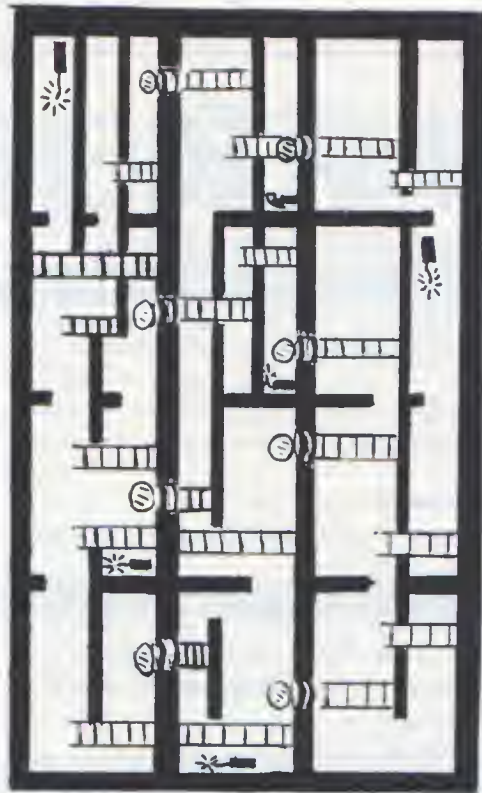
2



3



4



5

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Πωλείται Amstrad 6128 με πράσινο monitor, δύο βιβλία, κάλυμμα και παιχνίδια σε καλή κατάσταση. Αλέκα τηλ: 5820399

Η ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ ΖΗΤΑ ΧΕΙΡΙΣΤΗΤΡΙΑ Η/Υ ΜΕ ΠΕΙΡΑ ΣΕ PC. ΕΠΙΘΥΜΗΤΗ ΓΝΩΣΗ ΟΤΡ. ΤΗΛ: 5811532, 5821347

Atari 520 ST μαζί με έγχρωμο εκτυπωτή GP 700A 76.000 δρχ. (μαζί ή ξεχωριστά) Τιμή συζητήσιμη. Τηλ. 9599442 (19.30-22.00 Σωτήρης)

Αντιπρασωπεία computer games ζητά πωλητές για επαρχία.

Πληροφορίες: 5820643, 5811532, 3625024

Πωλείται Amstrad 6128 με πράσινη οθόνη, βιβλία, κάλυμμα, δισκέτες 45000. Με έγχρωμη οθόνη 77000. Τηλ: 6438784

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ CITIZEN MSP-15 136 ΣΤΗΛΩΝ, ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ, ΣΧΕΔΟΝ ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟΣ ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ 75000 ΔΡΧ. ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΗΛ. 6718696

Πωλητής ή πωλήτρια ζητείται από κεντρικά κατάστημα ηλεκτρονικών υπολογιστών. Τηλ: 3625024

Η DELTA COMPUTERS ΖΗΤΑ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΥΣ - ΠΩΛΗΤΕΣ ΓΙΑ ΤΑ ΔΙΑΦΟΡΑ ΕΠΑΡΧΙΑΚΑ ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΧΩΡΑΣ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: (01)/5811532

Ζητείται πωλητής από κατάστημα Η/Υ. Καλές πρασπτικές εξέλιξης. Τηλ: 6438784

Εμπειρος καθηγητής, κάταχας μεταπτυχιακού διπλώματος σταυς υπαλαγιστές, παραδίδει μαθήματα υπαλαγιστών με χρήση ιδιόκτητου υπαλαγιστή. Πληραφ. Γιάννης Κόλιας τηλέφωνα 895-8248 8-10 βράδι.

Πωλείται Amstrad CPC 6128 με πράσινα monitor σε αρίστη κατάσταση με colour modulator για TV + manual (αγγλικό - ελληνικό) + προγράμματα + παιχνίδια + joystick + καλώδια για κασσετόφωνα + βιβλία + περιαδικά + κασσετές. Τιμή 85000 Στέφανας 5912720 (απόγευμα)

ATHENS CLUB ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ HARDWARE - SOFTWARE

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΕΦΤΑΣΕ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ Η ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ MEGA DRIVE 16 BIT ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΗ ΜΑΓΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΤΩΝ COIN-OP ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ, ΜΕ ΣΥΝΔΕΣΗ ΚΑΙ ΣΤΗ TV ΚΑΙ ΣΤΟ MONITOR! ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ - ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΩΣ ΕΞΕΛΙΣΣΟΜΕΝΗ- ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ COMPUTER GAMES!



ΣΤΟ ATHENS CLUB ΣΤΗΝ ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΜΕ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ Σ' ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΕΙΔΗ, ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ (ΤΕΧΝΙΚΗ & SOFTWARE) Σ' ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ GAMES & CARTRIDGES. ΕΤΣΙ ΣΤΟ ATHENS CLUB ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ: AMIGA 500 ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΓΚΑΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ. MEGA DRIVE 16 BIT / PC ENGINE / NINTENDO / CARTRIDGE ΓΙΑ GAME BOY ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΚΑΙ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ ΣΕ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ-ΔΙΣΚΕΤΕΣ-ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ FUJI 2DD MONO 310 ΔΡΧ.

ATHENS CLUB ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38 ΣΙΝΕΜΑ ΤΡΟΠΙΚΑΛ ΤΗΛ: (01) 9596691

ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΩΣ
BY AIR MAIL - PAR AVION

Προς
ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΤΙΚΗ ΕΠΕ
Ξεραρτης 75, 124 01
Χαϊδαρι

ΑΜΙΓΟΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητά USER,

συγχαρητήρια για την προσπάθειά σου, η ύλη σου φτάνει σε πολύ υψηλά επίπεδα, αν και πιστεύω πως η δημιουργία μιας στήλης με ανταπόκριση από το Λονδίνο είναι επιτακτική.

Έχω μερικές ερωτήσεις που θα ήθελα να μου απαντήσεις:

α) Σε προηγούμενο τεύχος σου έγραψες κάτι σχετικά με μια κάρτα που κάνει την Amiga 500 συμβατή με IBM PC και επεκτείνει την μνήμη της σε 1MB. Υπάρχει αυτή η κάρτα στην Ελλάδα ή κάποια άλλη παράμοια κι αν ναι πόσο κοστίζει;

β) Επειδή θέλω να ασχοληθώ με τα γραφικά τον ήχο και τον προγραμματισμό, θα μου χρησιμεύσει μια Amiga 500 με την κάρτα που προανέφερα; Κι αν όχι ο STE θα ήταν μια καλή επιλογή;

γ) Υπάρχουν σοβαρές εφαρμογές για την Amiga 500 στην Ελλάδα; Τέλος ευχαριστώ για τον χρόνο που μου αφιερώσατε και εύχομαι καλή επιτυχία στην προσπάθεια και στην μετέπειτα πορεία του περιοδικού.

Ευχαριστώ πολύ
Φώτης Σιαχάκης

Μετά τις κοθιερωμένες ευχοριστίες για το κολοκευτικά σου λόγο, μπούουμε κοτευθύν στο ζήτημο που σε οποσολούν.ο) Για την κάρτα θα πρέπει νο οπειθυνηθείς στην οντιπροσωπειό της Commodore, τη MEMOX.

β) Αφού σε ενδιαφέρουν το γραφικά και

ο ήχος, τόσο η Amiga όσο και ο STE είναι καλές επιλογές. Μάλλον ο STE έχει πιο φιλικό περιβάλλον για τον προγραμματιστή.

γ) Εξορτάτοι τι εννοείς με το σοβαρές. Υπάρχουν επεξεργαστές κειμένων, προγράμμο αρχείων και κυρίως σχεδιστικά και μουσικό ποκέτα.

ΑΛΛΟΙ 2 ΥΠΕΡ ΤΟΥ ΑΡΧΙΜΕΔΗ!

Αγαπητοί κύριοι,

είναι πιστεύω γενικά παραδεκτά πως άταν ένας ειδικός φεύγει από το χώρο του, μπορεί να πει ανοησίες το ίδιο εύκολα με τον καθένα. Ο φίλος Σ. Παπαδόπουλος είναι ειδικός άπως φαίνεται από το γράμμα του (τεύχος 4), στην Amiga και τα Blood Money, Beast, Kick off. Για ποιό λόγο λοιπόν προβαίνει σε τέτοια επίδειξη αγνοίας (το λιγότερο) σχετικά με τον Archimedes; Σταχυολογώ:

1. Τα 1024K είναι στην ουσία 720K. Η A500 πάσα K αφήνει ελεύθερα μετά την αφαίρεση της μνήμης της οθάνης, συστήματος και λειτουργικού; (για Font cache και άλλα για σένα εξωπραγματικά δεν συζητάμε).

2. Δεν έχει εξειδικευμένα chips για ήχο και γραφικά. Τι ακριβώς γνωρίζεις για τις σχετικές ικανότητες του Arc; Αρκέσου στα εξειδικευμένα chip σου.

3. Η θύρα του mouse είναι κάτω από το πληκτρολόγιο. Σωστά δεν μπορείς να βάζεις εύκολα το joystick για τα παιχνίδια.

4. Οι ικανότητες του Arc περιορίζονται σε διάφορα demos. Οι ικανότητες της ΔΙΚΗΣ ΣΟΥ Amiga περιορίζονται μόνο σε παιχνίδια ή κάνω λάθος;

5. Κάτσε και κοίτα τα demo μέχρι να βγούν τα Blood Money, Kick off, Beast...και μετά ο υπολογιστής έχει εκτελέσει την αποστολή του! Υπάρχουν, ξέρεις, πολύ καλύτερα παιχνίδια στα arcades

(έχεις την κατάλληλη ηλικία;) και δεν χρειάζεται να πάρεις Amiga για αυτή τη δουλειά.

6. Μιλώ για παιχνίδια...γιατί...τα παιχνίδια δείχνουν τις ικανότητες ενός υπολογιστή. Να γελάει ή να κλαίει κανείς; Σύμφωνα με το Σ.Π., ρευστομηχανική, solid modeller και ray tracing για παράδειγμα, δεν παρουσιάζουν καμία υπολογιστική πράκλση και είναι ανάξια λόγου.

7. Σοβαρές εφαρμογές έχει και ο Spectrum. Η άποψη του φίλου μας για τις σοβαρές εφαρμογές. Τώρα εξηγούνται όλα.

Δεν καταλαβαίνω, λοιπόν, πως μπορεί να υφίσταται θέμα διαμάχης μεταξύ κατάχων Amiga και Archimedes. Όλοι είναι ευχαριστημένοι, οι μεν της Amiga με τα παιχνίδια τους, οι δε του Arc με το περιβάλλον εργασίας που απολαμβάνουν.

Σημειώνω πως δεν έχω κόμπλεξ με τα παιχνίδια (είναι κι αυτή μια ασχολία). Δεν εννοώ άμως άτομα που δεν μπορούν να διακρίνουν καμμία διαφορά ανάμεσα στην εφαρμογή και το παιχνίδι και που σχετίζονται με τους υπολογιστές-παιχνιδομηχανές τους μόνο μέσω του καλωδίου του joystick, να κάνουν κρίσεις, επικρίσεις και ειρωνείες πάνω στο τι μπορεί ή δεν μπορεί να κάνει ένας υπολογιστής.

Φυσικά, ο Σ.Π. δεν θα αλλάξει γνώμη για το θέμα. Απλά του υπενθυμίζω ότι σε αυτόν τον κόσμο υπάρχουν και άτομα που δεν ενδιαφέρονται (μόνο) για παιχνίδια.

Ευχαριστώ για τη φιλοξενία
Ξανθόκης Δημήτρης,
φοιτητής ΕΜ

ΥΠΕΡ ΑΡΧΙΜΕΔΗ (2)

Αγαπητά USER,

έγραφα αυτά το γράμμα για να πω τη γνώμη μου στο θέμα AMIGA-ARCHIE(!!!).

Όπως κατάλαβες σκοπεύω να πάρω A3000 άταν τελειώσουν τα σχολεία. Έχουμε και λέμε λοιπόν:

Ο (κύριος;) Σταύρος Παπαδόπουλος λέει ότι στον A3000 δεν υπάρχει τίποτα καλύτερο από PACMAN, INVADERS κτλ.

Λοιπόν όταν βγήκε η Amiga πριν 4 περίπου χρόνια υπήρχε κάτι κολό γι αυτήν; Έτσι και τώρα προς το παρόν δεν υπάρχει κάτι καλό για τον A3000 (games εννοώ) ον και στην Αγγλία τον προωθούν οδιόκοπο. Επίσης η Krisalis κυκλοφόρησε στον A3000 το "Manchester United Soccer" όπου επικρατεί τρομερή ταχύτητα και λεπτομέρεια και λένε ότι οι ποίκτες σπώνε τη μέση τους στο κοψίμο της μπάλλας. Τώρα σε ρωτώ υπάρχει τέτοιο παιχνίδι στην Amiga;

Κότι άλλο τώρα. Πιο πάνω τώρα λέω δεν υπάρχει κάτι κολό στον A3000 (games). Έχει όμως και ορκετό διομόντιο-προγράμμο όπως το Atelier. Το Atelier είναι ένα σχεδιαστικό πράγμαμο. Τώρα θέλω να μου πεις το σχεδιαστικό ποκέτο της Amiga δουλεύουν με ονό-λυση πάνω από 640x412 και με 256 χρώματα ταυτόχρονα σε κοινά monitor όπως το Atelier; Μέσο στο γράμμο σου λες ότι για να δεις τις 28 ονολύσεις του χρειάζεσαι 28 monitors. Σε πληροφορώ ότι άτον ονάβεις τον A3000, σου δίνεται ένα menu όπου σου επιτρέπει να διαλέξεις τι ονάλυση θα χρησιμοποιήσεις. Αυτά γίνεται στην Amiga; Έχεις δει ονάλυση ποροπόνω από 640 x 200 στην Amiga σου; Εκτός ον εννοείς ότι ον μπορείς να δεις στον A3000 και τις 28 ονολύσεις ταυτόχρονα στο monitor όπου αυτό δεν μπορεί να το κάνει κονένο computer.

Κότι άλλο τώρα. Λες ότι ο A3000 έχει κάποιον προβλήμα και ότι δεν το έβγαλες οπά το μυαλό σου αλλά το διάβασες οπά ένα γνωστό περιοδικό που τον είχε βάλει τεστ (το PIXEL φυσικά). Το PIXEL όμως εκτός οπά αυτό λέει και κάτι άλλο όπως... γιατί είναι ένα καλό μηχόνιμο - ίσως το κολύτερο μέχρι στιγμής... το γεγονός όμως είναι ότι το λειτουργικό του σύστημα είναι πιο κοτονοητό οπά εκείνο της Amiga... για να οκούσετε τον ήχο του A3000 πρέπει να έχετε ψυχρομίο γιατί έχει τον κολύτερο ήχο οπά άλλους τους γνωστούς home computers.

Μου έχουν μείνει όμως μερικές ομορίες όπως:

το desktop της Amiga συγκρίνεται τώρα με το desktop του A3000 και του Atari ST;

Το προγράμμο τώρα. Μο καλό συγκρίνετε πόλι το IBM transformer της Amiga με το PC-ditto του ST ή το PC-emulator του A3000, οσφολώς όχι.

Τέλος θα ήθελο να πω ότι η Amiga δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί οπά επογγελομικό κοινά ενώ ο ST και ο A3000 άνετο μπορουν.

Α, και κότι άλλος: μην κόνετε πιο επίθεση Amiga users μόνο με το προγράμμοτό σας γιατί οσφώς η Amiga έχει περισσότερο προγράμμοτο οπά το A3000. Γι οτά να κόνετε επίθεση κομίο φορό και με τις δυνατότητες του μηχανήματός σας.

ΥΓ1 Ελπίζω να μην ήταν μεγάλο το γράμμο μου (εμένο μου λες!!!)

ΥΓ2 Εντόξει ποροδέχομαι το ελαττώμα του A3000 αλλά γιατί δεν γράφεις και το ελαττώμα της Amiga;

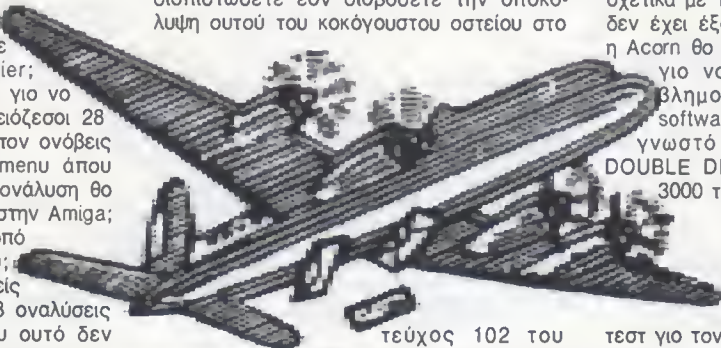
Φιλικό
Λευτέρης Βούλγαρης
Σοροντοπόρου 64

1st of April

Αγοπητό USER,

στο τεύχος Ιουνίου είδα κότι που ήταν εντελώς ομορόδεκο και βέβαιο ονοφέρομοι στη δημοσίευση του όρθρου περί κυκλοφορίας κάποιος AMIGA DRIVE το οποίο δείχνει ή ομοροσείο ή υποκορσία ή οίσθηση του χιούμορ αλλά όχι του χρόνου.

Αμοροσείο διότι οτή η δημοσίευση δεν είναι τίποτο άλλο οπά μιο λέξη προς λέξη μετόφροση της διοφήμησης του ίδιου προά-ντος οπά ένα ογγλικό περιοδικό, το Computer+video games, που ήταν ένα πρωταπριλιότικο οστέιο του περιοδικού εις βόρος των ονογνωστών του. Κοι το ότι είναι κότι της φοντοσίος μπορεί να το διοπιστώσετε εον διοβώσετε την οποκό-λυση οτού του κοκόγουστα οστέιου στο



τεύχος 102 του

Μοιου του ποροπόνω ομοροφόμενου περιοδικού, στη σελίδα 9 που μάλιστο ονοφέρει και την μέθοδο που οκολούθησαν για να δημιουργήσουν το AMIGA DRIVE της φοντοσίος τους, πορομορφώνοντας έναν μετοτροπέο cartndge της Nintendo, κοθώς και τον τρόπο που μετομόρφωσαν την εικόνα του monitor για να γίνει πιο πιστευτό το ψέμο!

Υποκορσία, διότι ον πρόγομοι είναι ολή-θαιο, τότε η δημοσίευση του AMIGA DRIVE δεν έπρεπε να γίνει. Γιατί πως οπά την μιο κοτοδικόζετε την πειροτέιο δηλ. την ονπιγορή original software χωρίς την άδεια της εταιρίας και οπά την άλλη δημο-σιεύετε μιο συσκευή η οποία είναι εντελώς οντίθετη με το όσο υποστηρίζετε;

Τέλος, μπορεί να φονερώνει την οίσθηση του χιούμορ το οποίο βέβαιο είναι κολά αλλά άτον δεν γίνεται την κοτόλ-ληλη μέρα δείχνει το χάσιμο της οίσθη-σης του χρόνου διότι η πρώτη Απριλίου έχει περάσει εδώ και ορκετά κοιροά.

Κοι για να τελειώσω, νομίζω ότι θα πρέ-πει να δημοσιευθεί το γράμμο μου και να οποκαλυφθεί η ολήθαιο και εον είναι οντί-θετη με το λεγόμενό μου, θα σας ποροκο-λούσο εκ μέρους πολλών ονογνωστών του περιοδικού να δημοσιευτεί περισσότερες πληροφορίες.

Με εκτίμηση
Θανάσης Αγιαννίδης

Φίλε Θανάση, ον δεν έχεις ήδη διαβάσει την οπόντηση στη στήλη Power-On μπο-ρείς να το κόνεις τώρα. Αλλά πρέπει να πούμε και δυο λάγιο ποροπάνω: Νομίζουμε ότι ποροξήγησες τη πρόθεση και του C+VG και του USER. Σκαπός δεν ήταν ο εμοποιγμός των ονογνωστών, αλλά η ποροουσίαση ενός σστέις που θα έκανε όλους να γελάσουν. Τώρα το ον ήταν κοκόγουστα ή όχι, εξορτόται οπά την πρσ-

σωπική οίσθηση χιούμορ του κοθενός. Τέλος, για την ημερομηνία: Για όνομο του Θεού, λες να μη ξέρουμε πότε κυκλοφορεί το περιοδικό μας;;; Είναι ουτονόητο ότι δεν μπορούσε να γίνει ταυτόχρονη δημοσί-ευση. Απλώς η ιδέα μας φόνηκε πολύ πρωτάτυπη και έξυπνη και μας όρεσε.

MEGA ST H A3000

Αγοπητό User,

πρώτο οπά ολό θα ήθελο να σε συγχορώ για την ύλη σου. Ενδιοφέρομοι για τους MEGA 2 ST και Αρχιμήδη 3000. Το γρο-φικό του Mega 2 ST είναι κοτώτερο οπά της Amiga 500; Ο Mega 2 ST δέχεται διοσκέτες του Atari 520 STFM; Σε ένα τεστ σχετικά με τον Αρχιμήδη 3000 διοβώσο ότι δεν έχει έξοδο για joystick. Πιστεύεις ότι η Acorn θα κοτοσκευόσει κόποιο εξάρτημα για να ξεπεροστέι οτά το πρά-βλημα; Ακάμο πιστεύεις ότι το software houses θα κοτοσκευόσουν γνωστό παιχνίδιο άπως SHINOBI, DOUBLE DRAGON II, για τον Αρχιμήδη 3000 το κολοκοίρι του 1990;

ΠΑΣΣΑΠΗΣ ΤΡΥΦΩΝΑΣ
ΜΟΣΧΑΤΟ

ΥΓ Θα ήθελο να κόνεις ένα τεστ για τον MEGA 2 ST.

Φίλε Τρύφωνο,

1) γενικώς το γραφικό της Amiga θεω-ρούνται καλύτερα οφού υποστηρίζει περισ-σάτερα χρώματα ταυτόχρονα στην οθάνη.

2) Όλο το computers της σειράς ST διο-βάζουν τις ίδιες διοσκέτες.

3) Οι προθέσεις της Acorn σ οτά το ζήτημα δεν είναι ξεκάθορες.

4) Σιγό-σιγό γρόφονται ολό και περισσά-τερα παιχνίδιο για τον Αρχιμήδη. Για το συγκεκομένο που ρωτός δεν ξέρουμε κάτι σίγουρο.

Όσο για τα τεστ, οτά είναι οδύνοτο γιατί το μηχανήμα έχει εμοφονιστεί στην ογορά εδώ και χρόνια.

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αγοπητό USER,

Απά το πρώτο τεύχος σου έδειξε ότι έχεις τις δυνατότητες να γίνεις το πρώτο σε κυκλοφορία περιοδικό. Κοτό την γνώμη μου το σημείο στο οποίο υπερτερείς σε σχέση με άλλο περιοδικό του χώρου είναι η οντικειμενικότητά σου τόσο στις ποροου-οιόσεις των παιχνιδιών, όσο και στο διά-φορο σκόλι. Με λίγη περισσότερη προ-σοχή στην έκφροση που σε ορισμένο σημείο υοτερεί και μιο-δυο ποροπόνω σοβορές στήλες (όπως C για ποροδείομο) θα είσαι στυπτησ. Μερικές ερωτήσεις τώρα:

1) Μήπως επιτέλους ξέρεις που θα βρω το Firmware specification manual για τον 6128; Έχω ψάξει μέχρι την AMSTRAD στην Αγγλία χωρίς οποτέλεσμα. Η τουλό-χιστον να μου το στείλει σε φωτοτυπιο κόποιος συντόκτης σου (με οντικοτοβολή);

2) Πως μπορώ να περσώ εικόνες οπά τη AMIGA στον AMSTRAD; Δεν περιμένω φυσικό να έχουν την ίδιο ονάλυση. Πάσο θα κοστίσει;

Φιλικά
Θανάσης Χρυσός
Οδός Φώκαιας
72200 ΙΕΡΑΠΕΤΡΑ

Χαιράμαστε ειλικρινά για τις παρατηρήσεις σου κι ελπίζουμε πάντα να μας επισυμβαίνει τα καλό στοιχεία και τις αδυναμίες μας. Σε ατι αφορά τις ερωτήσεις σου φαβάναι ατι θα απαγατητευεις λιγάκι.

1) Αν δε μπορεί να στα βρεί η AMSTRAD Αγγλίας, δε μπορεί να τα βρεί κανέναν!!

2) Απ άσα γνωρίζουμε δεν υπάρχει τρά- πας να γίνει αυτό παυ θέλεις.

ΔΙΔΗΜΜΑΤΑ

Αγαπητά USER,

κατ αρχήν θέλω να σε συγχαρώ που σε τάσα μικρό χρονικό διά- ατημα κατάρθωσες να πάρεις την δεύτερη θέση ατις πρατιμήσεις των αναγνωστών computer περιοδικών. Παλύ καλή προσπάθεια πράγματι αλλά...

Αυτό τα αλλά θα τα εξηγήσω παρακάτω. Τα γράμμα αυτά τα στέλνω σαν απάντηση ατα γρόμμα του αναγνώστη σου Αλέξη Καλέταου τα παία δημασιεύ- τηκε στα τεύχος 4 (Ιαύνιος 90) και μιλάει με παλύ ακληρή γλώσσα για τα πρώτα περιοδικό του χώρου, τα Pixel. Θα ήθελα έτσι να απαντήσω σε αριαμένες απά τις ερωτήσεις παυ έθεσε στα γράμμα ταυ.

α) Οσαν αφορά τα reviews σε games για consoles, το Pixel είχε αναφερθεί α αυτά (όπως είχαν αναφερθεί και έγιναν και τέατ για τις ίδιες τις game consoles) 5 μήνες πριν δημαυργηθεί τα USER!!!

β) Τα Flash reviews υπήρχαν και πα πριν στα Pixel αλλό με διαφαρετικά άναμα (Πρασεχώς). Μην παυ πείτε άτί αλλάζ- αντας άναμα αλλόζει και τίπατα άλλα στην ατήλη!

γ) Στα γράμμα του επίσης α Αλέξης λέει πως τα Pixel κάνει λιγότερα reviews απά τα USER. Μα και φυσικά θα γίνεται αυτό, αφαύ άλα αχεδόν τα παιχνίδια παυ παραυαυόζει τα USER είναι στην ατήλη Reviews !!

Μιλήσε ακόμα και για αντιγραφές παυ έκανε τα Pixel απα τα USER. Δεν θα ανα- φαρθώ σ αυτές. Θα σημειώσω όμως αρι- σμένα πράγματα παυ αντέγραψε τα USER απά τα Pixel.

1) Η στήλη adventure paradise παυ θυμίζ- ει ελαφρώς (!!) την αντίστοιχη ατήλη adventure του Pixel, (παυ μεταξύ μας είναι παλύ καλύτερη).

2) Αυτό τα MEGA REVIEW , φίλε Αλέξη μήπως έχει καμιά αχέση με τα SPECIAL REVIEW του Pixel;

3) Και αυτά τα TIPS N TRICKS ; Και ακαυστικό να τα πόρει κανείς, δεν διαφέ- ρει απά τα (και παλύ κάπως καλύτερα) HINTS N TIPS του Pixel!!!

Και άσα για τα αμπεράσμά σου, Αλε- ξάκη άτι τα USER θα είναι καλύτερα απά τα Pixel μετά απά 60 τεύχη, σου λέω πως τα επιχείρημα αυτά είναι τελείως αβάσιμα γιατί δεν ξέραμε καν αν τα USER θα φτόσει πατέ τα 60 τεύχη!!! (χωρίς φυσικά να τα ευχαμαι αυτά).

Τέλας θα ήθελα να επισημάνω στην συνταξη ατο USER άτι μάνα με ακληρή

δαυλειά υπαμανή και επιμανή θα καταφέρει να φτάσει τα Pixel (και ίαως και να τα περόσει) και όχι εκταξεύαντας λάαπη πανταύ (αυτά ήταν καρφί για τα BIG MOUTH, παυ καλά θα κάνει να λέει τα πράγματα με τα άναμά ταυς).

Ευχαρίατως περιμένω απάντηση απά άσους ανήκαυν στην κατηγαρία των SUPER ΦΑΝΑΤΙΚΩΝ USERΑΚΙΔΩΝ !

Συγγνώμη αν σε καύρασα

Μάνος Ατζιάρας

Ολύμπου 17 Τ.Κ. 32003

Παρ.Διατάμα Βαιωτίας

ΥΓ. Ελπίζω να εκδαθεί τα γράμμα παυ (και να μην περάσει ατα μαυλωχτά) για να διαμαρφώσασυν αι αναγνώστες του USER μια πα αλακληρωμένη γνώμη πάνω αταν ανταγωνισμό των δύο περιοδικών.



Φίλε Μάνα,

αν και απευθύνεσαι

κυρίως στον Αλέξη, ναμίζαμε ατι χρειόζε- ται και κάποια απάντηση απά την πλευρά του περιοδικού. Ας δαύμε τα ζητήματα παυ θέτεις ένα πρας ένα.

α) Είναι προφανές ατι τα USER δε μπα- ραύσε να αναφερθεί τότε στα ζητήματα αυτά αφαύ δεν υπήρχε! Μόλις όμως δη- μι- αυργήθηκε δεν έπρεπε να ενημερώσει ταυς αναγνώστες ταυ; Επρεπε κατ άτη γνώμη σου να αγναήσει ένα τόσα σημα- ντικά θέμα;

β) Ισχύει αυτά ακριβώς παυ λές. Δεν άλλαξε απαλύτως τίπατα!

γ) Συγχώρεσέ μας, αλλά δεν καταλά- βαμε τι ακριβώς θέλεις να πεις (ίως με όλλη διατύπωση...). Τα USER έχει σαφώς περισσότερα και πα ενημερωμένα (πρό- σεξέ τα αυτό) reviews. Τώρα αν είναι αλγκεντροωμένα σε μια στήλη ή διαπαρ- μένα σε άλα τα περιοδικό, δεν ναμίζαμε όπ παίζει και τόσα μεγάλη ράλα! Για τις αντιγραφές: Επρεπε να δώσαμε κόπαια άνόματα σης στήλης μας, παυ φυσικά θα είχαν αχέση με τα περιεχάμενό ταυς. Πώς ήθελες να αναμάσσουμε τη στήλη των adventures; Μήπως Καλημέρα Ελλάδα;

Περιμέναμε να πατεινεις εσύ κόπαια άνόματα για να δαύμε πόσα θα διαφέραν απά αυτά των άλλων περιοδικών.

Για τα Big Mouth: Ξεκίνησε απά τα παρηγαύμενα τεύχος κόπαιας διάλαγας με ταυς αναγνώστες και άπως διαπιστώσαμε αι περισσότερα παήραν αρνητική θέση απέ- ναντι στη στήλη. Έτσι, κατáπιν επιθυμίας δικής σου, κατάργεται!! Όπως βλέπεις σεβόμασε τις απάψεις των αναγνωστών και δε διατόζαμε να δεχταύμε τα λόθη μας. Οσα για τον πόλεμα κατό του Pixel, να τελειώναμε μια για πόντα: Δεν υπά- ρχει κανένα πόλεμα, απά υπάρχει ένας ανταγωνισμός παυ είναι θεμιτός και φυσια- λαγικός αφαύ τα δύο περιοδικό κινούνται στον ίδια χώρα.

COMMODORE 128

Αγαπητά User,

δυστυχώς δεν βρέθηκα στην ευχάριστη θέση να διαβάσω τα πρώτα τεύχος αας, αφαύ δεν τα βρήκα παυθενά στην πόλη παυ. Όμως διαβόζαντας τα δεύτερα τεύ- χος ταυ User αμαλαγώ άτι εντυπωσιό- στηκα. Καίρά είχα να διαβάσω περιοδικό με τόση ευχαρίατηση και ενδιαφέρον. Σας αξίζει μπρόβα!!! Συνεχίστε την προσπάθεια και θα μείνετε για πάντα στην καρφή σε κυκλαφορία σε άλη την Ελλάδα άπως είατε και ατητή τη ατιγμή. Εκείνα παυ ήθελα να ρωτήσω είναι τα εξής: έχω τα Commodore 128D και πρόαφατα ένα περιοδικό τα χακατήριας ως τα πα απα- τυχημένα μηχανήμα της Commodore. Θα ήθελα την γνώμη σου.

Με εκτίμηση
ΓΚΟΝΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΚΑΒΑΛΑ

Καταρχήν σε ευχαρισταύμε για ταυς επαίναυς. Οσο για τα ερώτημά σου, είναι σίγαυρα βαρύ να χακατηρίζεις κανείς ένα μηχανήμα απατυχημένα. Σκέψαυ, πώς είναι δυνατό να είναι απατυχημένα ένα μηχανήμα παυ είναι υπεραύναλα ταυ C64, α απαίς γνώρισε τεράσια επιτυχία; Υπόρ- χαν όμως και όλλα παρόγαντες, εκτός απά τις δυνατότητες της υπαλαγιστή, παυ παίζουν ρόλα και στην συγκεκριμένη περίπτωση ήταν η ψηλή τιμή ταυ 128D παυ ταυ έριξε σε δεύτερη μάρα.

ΑΠΟ ΣΠΑΡΤΗ

Αγαπητά φίλοι, αυντάκτες ταυ περιοδι- καύ. Θέλω να σας εκφράσω τα θερμά παυ συγχαρητήρια για την ύλη ταυ περιοδικού. Τα USER είναι και θα είναι πάντα ΙΝ ατα χώρα των computers. Θέλω επίσης να εκφράσω τη διααράκαεία παυ για κάποια περιοδικά παυ τα αναμά ταυ θυμίζεις αυτές τις μικρές καυκίδες παυ βλέπει κάπαις άταν πλησιόσει παλύ ατα monitor . Ο λόγας παυ σας γράφω είναι α εξής: Εχω έναν 520 STFM και θα ήθελα να παυ υπα- δείξεις ένα καλό βιβλία για γλώσσα μαχα- νης για ταυ υπαλαγιστή παυ. Επίσης τα computer παυ μερικές φαρές δεν φαυμό- ρει και δεν φαυτώνεις διακότες διπλής όψεως. Τα σχεδιαστικό πακέτα DIGI PAINT III κυκλαφαρεί για ταυ υπαλαγιστή παυ; Παυ μαυρώ να βρώ ανταλακτικά για τα Djoy II;

Τσουρούνης Νίκος
Σπάρτη

Καταρχήν θα πρέπει να απακτησεις τα ευαγγέλια , δηλαδή τα 68000 Programmers Reference Manual της Motorola. Απά εκεί και πέρα υπάρχουν αρκετό καλό βιβλία παυ παύλιναν στα επίπεδα εξειδίκευσής ταυς (68000 in depth , Mastering 68000 , 68000 Programming techniques). Επίσης ένα παλύ χρήσιμα βιβλία είναι τα Anatomy of the Atari ST . Όλα αυτό μαυρείς να τα βρείς σε καλό κεντρικό βιβλιαπωλεία. Για τα Djoy II μαυρείς να απευθυνθείς στη Delta Computers, ενώ τα Digi Paint III δεν υπάρχει για ST. Οσα για τα υστερόγραφα, δυστυχώς δεν μαυραύμε να παρέχαμε τέταυ είδαυς διευκαλύσεις!

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

.....
.....
.....
.....

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1000 ΔΡΧ.

* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:.....

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

* **ΝΑΙ!** Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για ένα χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο με το ποσό των 4400 δρχ. αντί για 4800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η από τη συνδρομή μου, μπορώ να τη διακόψω και να πάρω αμέσως πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου.

* **Με τη συνδρομή λαμβάνω εντελώς δωρεάν και το T-SHIRT του USER.**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗΤΚ

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.....ΗΛΙΚΙΑ

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο:.....

Σημ: Κόστος συνδρομής για την Κύπρο 5000 δρχ.

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΤΚ.....ΠΟΛΗΤΗΛ.

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ.....

ΗΛΙΚΙΑ.....ΥΠΟΓΡΑΦΗ

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΙΟΝΤΟΣ	ΤΙΜΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΟ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

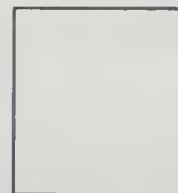
* ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ

* ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ

* ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ

USER

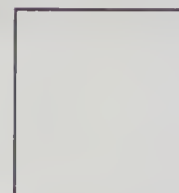
ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



**ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ**

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



**ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ**

**GAME
CENTER**

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER



**ΠΡΟΣ GAME CENTER
ΜΠΟΤΑΣΗ 6
106 82 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER**

QUARTZ



Quartz – ένα δυναμικά, οκτώ δρόμων scrolling, γραφικά, κάπως υπερβαλικά blast' – em – up. Παρουσιάζει κάποια από τα πιο εντυπωσιακά γραφικά. Η δράση λαμβάνει χώρα στις δικτυωτές επιφάνειες ενός κρυστάλλου, που πετάει μέσα σ' ένα σύννεφο από ατομικά μάρια. Ανατινάχτε το πάντα στα δρόμο σας και μαζέψτε το "quarks" που ελευθερώνονται από την καταστροφή των μαριών. Αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να βελτιώσετε τα άπια σας όταν θα φτάσει η κρίσιμη στιγμή. Με έντεκα διαφορετικά "rawegups" που είναι διαθέσιμα σε σας, όπως πυροβόλο και άκταπλο, η ζωή δεν είναι ποτέ βαρετή. Quartz – γρήγορη δράση, ζωντανά γραφικά και φονταστική πλακή. Ακόμα μια μεγάλη επιτυχία από την Firebird, Διαθέσιμο για Atari ST και Commodore Amiga.

FIREBIRD

DELTA COMPUTERS, Σπάρτης 75, 12 461 Χαϊδάρι, Τηλ.: 58 20 643

ΑΝ ΕΙΣΤΕ ΚΑΤΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ
ΜΗ ΔΙΑΒΑΣΕΤΕ ΤΟ ΑΡΘΡΟ ΑΥΤΟ
ΚΑΙ ΜΗ ΚΟΙΤΑΞΕΤΕ ΤΙΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ
ΤΙΜΙΑ ΚΑΙ ΧΩΡΙΣ ΖΑΒΟΛΙΕΣ!

SEX ΨΕΜΜΑΤΑ ΚΑΙ COMPUTERS

ΤΟΥ Γ. ΚΟΥΣΕΡΑ

Η ποσότητα μελανιού που έχει χυθεί για άρθρα και παρουσιάσεις διαφόρων κατηγοριών software, από spreadsheets και wordprocessors μέχρι games και από προγράμματα τεχνητής νοημοσύνης μέχρι μουσικά και σχεδιαστικά πακέτα, είναι σίγουρα ανυπολόγιστη. Λίγες φορές όμως έχει γίνει κάποια εκτεταμένη αναφορά στα προγράμματα εκείνα (παιχνίδια και μή) που με τον ένα ή τον άλλο τρόπο προσπαθούν να φτάσουν στο κοινό στόχο, ο οποίος στη καλύτερη περίπτωση είναι η εμφάνιση κάποιων γυμνών γυναικείων σωμάτων στην οθόνη σας (είδατε πόσο σεμνά το είπα;).



Οι κύριοι λόγοι γι' αυτό είναι δύο. Πρώτον, το θέμα θεωρείται από πολλούς "απαγορευμένο" ή "ανήθικο". Αυτό όμως το επιχείρημα είναι τουλάχιστον αφελές, αφού άλλο τόσο "απαγορευμένα" ή "ανήθικα" θα έπρεπε να θεωρούνται τα ίδια τα προγράμματα. Από τη στιγμή που τα strip pokers πωλούνται ελεύθερα και ο οποιοσδήποτε χρήστης (συχνά και κάτω των 15 ετών!) έχει την ευχέρεια να δει άφθονο γυμνό στην οθόνη του...

Η δεύτερη αιτία είναι ότι συχνά η αναφορά στα προγράμματα του είδους αποφεύγεται γιατί αντιμετωπίζεται σαν "υποτιμητική" και "χαμηλού επιπέδου". Σας διαβεβαιώνω όμως ότι έχω δει αρκετά καλοφτιαγμένα strip games που είναι πολύ σοβαρότερα από δεκάδες shoot' em ups που αγγίζουν τα όρια του γελοίου. Και στο κάτω-κάτω της γραφής πρόκειται για προγράμματα που υπάρχουν,

**ΚΑΙ ΕΝΩ ΓΡΑΦΩ ΤΙΣ ΓΡΑΜΜΕΣ
ΑΥΤΕΣ ΣΚΕΦΤΟΜΑΙ:
ΓΙΑΤΙ ΝΑ ΜΗΝ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΤΟ ΙΔΙΟ ΚΑΙ
ΜΕ ΤΑ SHOOT' EM UPS.
ΑΣΧΗΜΑ ΘΑ ΗΤΑΝ ΝΑ ΒΛΕΠΑΜΕ ΜΙΑ
ΟΜΟΡΦΗ ΔΡΟΣΕΡΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΣΤΙΣ
ΟΘΟΝΕΣ ΜΑΣ ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΜΙΑ ΔΥΟ
ΚΟΠΙΑΣΤΙΚΕΣ ΠΙΣΤΕΣ ΣΤΟ X - OUT
Η ΣΤΟ BLOOD MONEY**

πωλούνται κι αγοράζονται ή ανταλλάσσονται και χρησιμοποιούνται ευρέως. Δεν είναι άσκοπο λοιπόν να ρίξουμε μια ματιά και σ' αυτά.

STRIP POKERS

Πρόκειται για τη πιο γνωστή και διαδεδομένη κατηγορία. Η υπόθεση των παιχνιδιών αυτών είναι απλή, γνωστή σε όλους και παλιά όσο και η ανθρωπότητα (τρόπος του λέγειν!). Μια όμορφη κοπέλα

εμφανίζεται στην οθόνη σας και σας καλεί για μια πονηρή παρτίδα poker. Κάθε φορά που χάνει ένα ορισμένο ποσό χρημάτων βγάζει κι από ένα ρούχο, ώσπου να μείνει εντελώς γυμνή (συνήθως αυτό απαιτεί τέσσερα στάδια). Το ίδιο φυσικά ισχύει και για σας, αν θέλετε να παίξετε τίμια!!! Προσωπικά βέβαια βρίσκω εντελώς γελοία την ιδέα να γδυθώ μπροστά στο ST μου!

Εκτός λοιπόν από την υπόθεση που είναι κοινή, η διαφοροποίηση βρίσκεται στη πρωτοτυπία του user interface, στη ποιότητα των εικόνων και στα διάφορα ευρήματα που προσθέτουν οι κατασκευαστές για να κάνουν τα προϊόντα τους πιο ελκυστικά. Ακόμα, αρκετές φορές κυκλοφορούν κάποιες έξτρα δισκέτες με επιπλέον κοπέλες για ...γδύσιμο! Έτσι αντιμετωπίζεται το σοβαρότερο μειονέκτημα των strip pokers: η μικρή διάρκεια ζωής. Μόλις έχετε δει όλες τις εικόνες δυο-τρεις φορές, το παιχνίδι μπαίνει



στο ράφι.

Πάντως, μέχρι σήμερα τα παιχνίδια αυτά ζουν και βασιλεύουν και έχουμε δει εξαιρετικά δείγματα του είδους, όπως το TEENAGE QUEEN, το DELUXE STRIP POKER και το HOLLYWOOD POKER, για να θυμηθούμε μερικά μόνο απ' αυτά. Αφήστε που πολλοί αναγκάστηκαν να μάθουν poker εξ' αιτίας τους!

ΜΕΤΑ ΤΟ POKER, ΤΙ;

Οπως αναφέρθηκε και προηγουμένως, τα strip pokers στερούνται υπόθεσης και σεναρίου. Υποχρεωτικά, κάθε νέο παιχνίδι αυτής της κατηγορίας δεν έχει κάτι καινούριο να προσφέρει στο τομέα αυτό. Ετσι, σιγά-σιγά άρχισαν να εμφανίζονται games που είχαν μεν την ίδια κατάληξη (γδύσιμο γυναικών), αλλά έφταναν σ' αυτή με διαφορετικό τρόπο. Χτυπητό παράδειγμα εδώ το Centrefold Squares (βλέπε review στο τεύχος 1 του USER), όπου δώδεκα κοπέλες είναι στη διάθεσή σας, αρκεί να μπορείτε να παίξετε μια παραλλαγή του γνωστού Reversi (ή Othello κατ' άλλους). Η ακόμα το Blue Angels 69 όπου πρέπει

να κάνετε κάποιους πολύπλοκους υπολογισμούς.

Κι ενώ γράφω τις γραμμές αυτές σκέφτομαι: γιατί να μη συμβαίνει το ίδιο και με τα shoot' em ups; Ασχημα θα ήταν να βλέπαμε μια όμορφη δροσερή παρουσία στις οθόνες μας, μετά από μία-δύο κοπιαστικές πίστες στο X-OUT ή στο Blood Money; Αλλά ποιός ξέρει, ίσως το δούμε κι αυτό κάποια μέρα...

Μια άλλη δυνατότητα που έχετε (αν επιμένετε να δείτε "τσόντα"), είναι να βρείτε κάποιο από τα πολλά public domain demos που κυκλοφορούν. Αυτά, αρχίζουν από απλούς loaders που φορτώνουν κάποιες σέξυ εικόνες και φτάνουν μέχρι μίνι ιστορίες με animation που μπορεί να δείχνουν πολλά! Μερικά μάλιστα, σας αφήνουν να πάρετε κι εσείς μέρος στη δράση, χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο, το joystick ή το mouse!

Εδώ βέβαια πρέπει να πούμε, ότι η εξέλιξη των προγραμμάτων αυτών συμβάδιζε πάντα με τη πρόοδο της τεχνολογίας. Η εμφάνιση ισχυρών 16-bit home computers (βλέπε ST-AMIGA) επέτρεψε τη δημιουργία οπτικών και ηχητικών εφέ που ήταν αδιανόητα με την 8-bit τεχνο-

λογία και τις -μέχρι πρότινος- φτωχές δυνατότητες των συμβατών στα γραφικά και τον ήχο.

ΕΜΠΟΡΙΚΟΤΗΤΑ

Αρκετοί κατασκευαστές παιχνιδιών (κυρίως adventures), γνωρίζοντας καλά την απήχηση που έχουν τα προγράμματα στα οποία αναφερθήκαμε, έχουν αρχίσει να εμπλουτίζουν τα προϊόντα τους με μια δόση (ή έστω υπόσχεση) σεξουαλικής περιπέτειας, με την ελπίδα να ανεβάσουν τις πωλήσεις τους. Ετσι, στο Leather Goddesses of Phobos συναντάτε ανομολόγητες καταστάσεις, στο Chronoquest II μια πανέμορφη γυναίκα σας προσκαλεί στο κρεβάτι της, ενώ κι ο φίλος μας ο Larry δεν απέχει από κάποιες ...πονηρές δραστηριότητες! Είναι νομίζω περιττό να πούμε ότι η εμπορι-



κότητα τέτοιων παιχνιδιών ανεβαίνει κατακόρυφα...

ΤΑ ΟΡΙΑ

ΤΟΥ ΕΠΙΤΡΕΠΤΟΥ

Μετά απ' όλα τα παραπάνω, προκύπτει ένα ενδιαφέρον αλλά και καυτό ερώτημα: Σε ποιά άκρα μπορεί να φτάσει η κατάσταση; Ποιά είναι τα όρια του θεμιτού; Πότε αρχίζουν να προσβάλλονται τα "χρηστά ήθη"; Ποιός είναι σε θέση να κρίνει



για όλα αυτά;

Δυστυχώς, η απάντηση είναι ότι δεν υπάρχουν φραγμοί. Ο καθένας μπορεί να δημιουργήσει

εικόνες όσο
αισχροί
θέλει, με
απλή BASIC
να τις φορ-
τώσει και
να τις απει-
κονίσει στην

οθόνη και... κατόπιν να διοχε-
τεύσει το πρόγραμμά του σε μια
βάση δεδομένων. Αυτό ήταν! Δε
μπορεί να υπάρξει κανενός
είδους έλεγχος, ειδικά σε public
domain software και πιστέψτε
με, έχω δει πράγματα που αγγί-
ζουν και ξεπερνούν τα όρια της
χειρότερης πορνογραφίας. Αυτά,
δεν πρέπει να έχουν θέση στη
δισκετοθήκη σας όχι μόνο για
λόγους ηθικής, αλλά και για να
μην επιβραβεύεται η διεστραμ-
μένη φαντασία κάποιων.

Αλλά, αν θέλετε, μπορούμε να
πάμε ακόμα πιο πέρα. Στη Γαλ-
λία (που πάντα πρωτοπορεί σε
κάτι τέτοια) υπάρχουν εξειδικευ-
μένες βάσεις δεδομένων όπου

οι ευυπόληπτοι πολίτες μπο-
ρούν να δουν και να διαλέξουν
τις γυναίκες τις αρεσκείας τους
κι ακόμα να τις καλέσουν για

μια πονηρή
βραδιά.
Απλά, γρή-
γορα, αθό-
ρυβα και
φτηνά.
Μιλάμε

δηλαδή για
οργανωμένη πορνεία! Καταλα-
βαίνετε πού μπορούμε να φτά-
σουμε, τη στιγμή μάλιστα που η
αραχνιασμένη μας νομοθεσία
φαίνεται να αγνοεί τις έννοιες
υπολογιστής, πρόγραμμα, δίκτυο...

TO STRIP OR

NOT TO STRIP ?

Καταλήγοντας, αν
θέλετε οπωσδή-
ποτε γυμνό στην
οθόνη σας, ένα
καλό strip game (poker ή
άλλο) είναι αρκετό (και
κατά τη γνώμη μου πολύ
προτιμότερο από οποιοδή-
ποτε περιοδικό αμφιβόλου
περιεχομένου). Φτάνει
μόνο να θυμάστε ότι είναι
ένα απλό παιχνίδι και
τίποτε άλλο και να το αντι-
μετωπίζετε σαν τέτοιο.



DARE YOU GO

BEYOND

BLACK HOLE

3.D

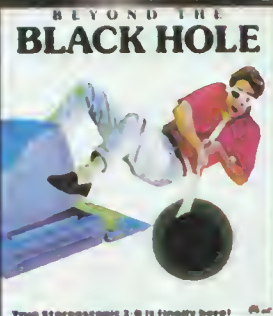
TRUE STEREOSCOPIC

IS FINALLY HERE

YOU WON'T BELIEVE YOUR EYES!



1) Φορέστε τα Gremovision™ γυαλιά σας (περιλαμβάνονται στην συσκευασία) και ξεκινήστε για την πιο συναρπαστική οπτική εμπειρία που έχετε δει στην οθόνη του PC σας. Το Black Hole είναι το πρώτο πραγματικά τρισδιάστατο παιχνίδι παγκοσμίως. Κάντε την πιο απίστευτη βουτιά της ζωής σας σ' έναν μυστηριώδη κόσμο. Κι αν θελήσετε να γυρίσετε πίσω έχετε ν' αντιμετωπίσετε τα πλάσματα της Μαύρης Τρύπας:



κrania που στριφογυρίζουν, φλυαρούν και σας κοροϊδεύουν, γάτες που πετάγονται ξαφνικά και έπειτα εξαφανίζονται, χείλη που σας δαλεάζουν αλλά το χαμόγελό τους είναι θανάσιμο, μαγνήτες με καταστροφική έλξη, μάτια που σας ακολουθούν και δεκάδες άλλα. Στην συσκευασία περιέχονται δύο ζευγάρια τρισδιάστατα γυαλιά (ένα για το παιχνίδι και ένα για το manual!)



MINDSCAPE

DELTA

COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ ΤΗΛ. 5820643 - 5811532

ΠΕΡΑΣΤΕ ΑΥΤΗ
ΤΗ ΓΡΑΜΜΗ

ΚΙ ΑΚΟΥΣΤΕ
ΤΗ ΔΙΑΦΟΡΑ



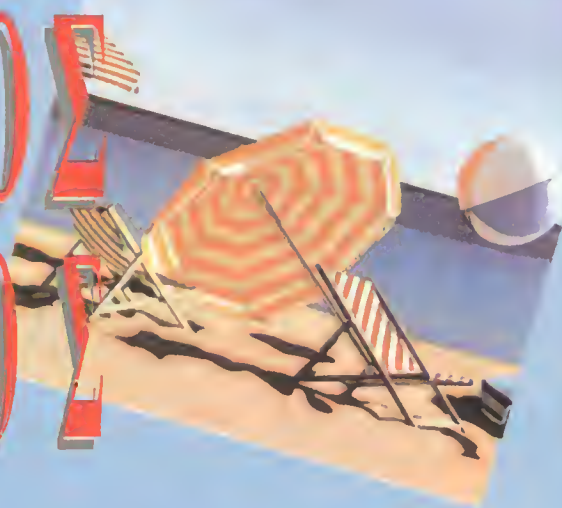
104.5
FM

Καναλ 15

ΕΔΩ ΑΡΧΙΖΕΙ ΤΟ ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ

ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΑΠΛΗ ΓΡΑΜΜΗ, ΑΛΛΑ ΣΑΣ ΠΕΡΙΟΡΙΖΕΙ. ΣΑΣ ΒΟΜΒΑΡΔΙΖΕΙ ΜΕ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥΣ, ΣΑΣ ΚΑΛΟΠΙΑΝΕΙ ΜΕ ΜΠΛΟΥΖΑΚΙΑ. ΑΥΤΟ
ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ; ΠΕΡΑΣΤΕ ΑΥΤΗ ΤΗ ΓΡΑΜΜΗ ΚΙ ΑΚΟΥΣΤΕ ΤΗ ΔΙΑΦΟΡΑ: ΣΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ, ΣΤΗΝ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ, ΣΤΗΝ ΑΔΕΣΜΕΥΤΗ
ΠΡΟΦΟΡΗΣΗ, ΣΤΟ... ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ.

ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ



ΚΕΡΔΙΣΤΕ 500 POSTERS



Aφού κοντεύουμε στη μέση του καλοκαιριού και η ζέστη έχει γίνει αφόρητη, σκεφτήκαμε ότι δεν πρέπει να σας θάλουμε δύσκολες ή εξεζητημένες ερωτήσεις για να κερδίσετε μερικά δώρα. Τέρμα οι σπαζοκεφαλίες! Σκεφτήκαμε λοιπόν κάτι διαφορετικό αυτή τη φορά. Περιμένουμε από εσάς να μας στείλετε κάτι από τις καλοκαιρινές σας εμπειρίες (φωτογραφία ή cart-postal), με οποιαδήποτε θεματολογία και εμείς θα βραβεύσουμε τις καλύτερες και πιο πρωτότυπες απ' αυτές. Αφήστε τη φαντασία σας να τρέξει λοιπόν! Τα 10 καλύτερα θέματα κερδίζουν από 25(!!) posters, ενώ τα επόμενα 25 κερδίζουν από 10 posters -τί συμμετρία έ;

Στείλτε μας τη συμμετοχή σας μέχρι τις 10 Σεπτέμβρη (όποιος πει τώρα ότι δεν είναι αρκετός ο χρόνος είναι άδικος), στη διεύθυνση:

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER, ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ,
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 12461 ΧΑΙΔΑΡΙ,
ΓΙΑ ΤΟΝ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ

THOMAS SOFT

HOME COMPUTER SOFTWARE

688 Attack Sub
Airborne Ranger
Amos
APB
Aquanaut
Austerlitz
Axel's Magic Hammer
BAT
Football Manager Gift Pack
Footballer of the Year 2
Football Director 2
Full Metal Planet
DEFENDERS OF THE EARTH
ATOMIC
Future Wars
Ghosts and Goblins
Ball of Power 1990
Ghouls' n' Ghosts
Gold of the Americas
Golden Shoe
Bards Tale 1 or 2
Hint book
Grand National
Batman the Movie
Battlechess
Battle of Britain
Beach Volley
Hillsfar
Black Tiger
Hounds of Shadow
Blade Warrior
Imperium
Blood Money
Impossamole
Indy Jones Action
Indy Jones III
Adventure
Indy Jones Hint Book
Bomber
Boxing Manager
Budokan
Iron Lord
It came from the Desert 1 Meg
It came from the Desert Data
Carrier Command
Castle Master
Cavadar
Jack Nicholas Extra Courses
Colorado → 6
Keef the Thief
Combo Racer
Keef the Thief Hint book
Commando
Conqueror
Conflict Europe

Crackdown
Knights of the Crystallion
SHERMAN
Cyberball
Damocles
Kult
Laser Squad
Deluxe Music Con Kit
Deluxe Paint 3
Deluxe Photolab
Lost Patrol
Deluxe Print 2
Licence to kill
Deluxe Video 3
Light Force
Dr Doom
Loom
Dr Plummert
Lords of Rising Sun
Dragon's Breath
Manhunter New York

P47
Final Battle
Police Quest
Police Quest 2
Police Quest Hint Book
Pool of Radiance
Populous
Powerdrome
Precious Metal → 4
Pro Tennis Tour
Rainbow Islands
Resolution 101
Rick Dangerous
Rocket Ranger
Rainbow Warriors
Tom & Jerry II
F.O.F.T
Treasure Trap
Quantum Paint → 3
Spy Who Loved Me
Shadow of the Beast

ΣΕ ΛΙΓΟ ΚΑΙΡΟ ** ST-PROPO 3 **
ΠΛΗΘΟΣ-ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ
ΒΑΡΟΣ-ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ
ΜΟΝΑ/ΖΥΓΑ-ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ
ΤΡΙΑΔΕΣ-ΤΕΤΡΑΔΕΣ
ΠΡΩΤΑ/ΔΕΥΤΕΡΑ/ΤΡΙΤΑ
ΒΑΣΙΚΗ ΣΤΗΛΗ
ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΚΑΙ ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΣΕ
ΤΡΙΑ ΔΕΛΤΙΑ (ΑΠΛΟ-ΣΥΣΤΗΜΑ-
ΝΕΟ ΔΕΛΤΙΟ)
ΔΥΟ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΕΣ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ
ΜΕ ΤΗΝ ΚΥΡΙΩΣ ΚΑΙ ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ
ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ ΧΩΡΙΣ ΝΕΑ
ΑΝΑΠΤΥΞΗ

- 1) 50% 13αρ 100% 12αρ ή
12αρ 100% 11αρ
- 2) 25% 13αρ - 50% 12αρ
100% 11αρ ή 11αρ

Manhunter N.Y. Hint Book
Maniac Mansion
Drakkhen
Microprose Soccer
Midwinter
Nightbreed
Dynamite Debugger
North and South
Escape From Robot
Monsters
Omega
F16 Combat Pilot
F29 Retallator → 8
Falcon Mission Disc 1
Fantavision

Italy 1990
Shinobi
Sideshow
Slim City → 9
Skate or Die
Starfight Hint Book
Star Trek V → 7
Star Wars Trilogy
Steve Davis World
Snooker
Strider
Stunt Car Racer
Super Cars
Swords of Twilight
Swords of Twilight
Hints
Time
Toobin
Tower of Babel
Tracksuit Manager
Trlad Vol.3
Turbo Outrun
Video Magik
T.V. Sports

Basketball
T.V. Sports Football
Twin Worlds
Tuphoon Thompson
UMS 2
U.M.S.
Unreal
W.C. Leaderboard
W Gretzky Hockey
Waterloo
Weird Dreams
Xenomorph
Xenon 2 Megablast
Zombi
CHRONOQUEST II → 11
PIRATES → 13

ATARI ST PRO-PO II

SERVICE ΓΙΑ AMIGA ATARI ST

AMIGA 500... 120.000
MONITOR PHILIPS
DISK DRIVES
MNHMH 512 με ποσά 30.000
MNHMH 2,3 MB, 1,5
HARD DISK
BIBAIA ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ
20 MOUSE 10.000 ST
MEGA MOUSE PACK 10.000

1) KICK OFF II
2) STOS
3) DEF. OF THE CROWN
4) KICK OFF II
5) STOS
6) DEF. OF THE CROWN
7) KICK OFF II
8) STOS
9) DEF. OF THE CROWN
10) KICK OFF II
11) STOS
12) DEF. OF THE CROWN
13) KICK OFF II
14) STOS
15) DEF. OF THE CROWN
16) KICK OFF II
17) STOS
18) DEF. OF THE CROWN
19) KICK OFF II
20) STOS
21) DEF. OF THE CROWN
22) KICK OFF II
23) STOS
24) DEF. OF THE CROWN
25) KICK OFF II
26) STOS
27) DEF. OF THE CROWN
28) KICK OFF II
29) STOS
30) DEF. OF THE CROWN
31) KICK OFF II
32) STOS
33) DEF. OF THE CROWN
34) KICK OFF II
35) STOS
36) DEF. OF THE CROWN
37) KICK OFF II
38) STOS
39) DEF. OF THE CROWN
40) KICK OFF II
41) STOS
42) DEF. OF THE CROWN
43) KICK OFF II
44) STOS
45) DEF. OF THE CROWN
46) KICK OFF II
47) STOS
48) DEF. OF THE CROWN
49) KICK OFF II
50) STOS
51) DEF. OF THE CROWN
52) KICK OFF II
53) STOS
54) DEF. OF THE CROWN
55) KICK OFF II
56) STOS
57) DEF. OF THE CROWN
58) KICK OFF II
59) STOS
60) DEF. OF THE CROWN
61) KICK OFF II
62) STOS
63) DEF. OF THE CROWN
64) KICK OFF II
65) STOS
66) DEF. OF THE CROWN
67) KICK OFF II
68) STOS
69) DEF. OF THE CROWN
70) KICK OFF II
71) STOS
72) DEF. OF THE CROWN
73) KICK OFF II
74) STOS
75) DEF. OF THE CROWN
76) KICK OFF II
77) STOS
78) DEF. OF THE CROWN
79) KICK OFF II
80) STOS
81) DEF. OF THE CROWN
82) KICK OFF II
83) STOS
84) DEF. OF THE CROWN
85) KICK OFF II
86) STOS
87) DEF. OF THE CROWN
88) KICK OFF II
89) STOS
90) DEF. OF THE CROWN
91) KICK OFF II
92) STOS
93) DEF. OF THE CROWN
94) KICK OFF II
95) STOS
96) DEF. OF THE CROWN
97) KICK OFF II
98) STOS
99) DEF. OF THE CROWN
100) KICK OFF II



ΤΟ ΕΙΔΙΚΟ COMPUTER SHOP ΓΙΑ AMIGA ATARI ST



ΕΧΕΤΕ AMSTRAD; ΕΧΕΤΕ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ!

Είτε αμέσως
εξαρχής είτε
λίγο καιρό
μετά την
απόκτηση ενός υπο-
λογιστή, κάθε χρή-
στης θέλει να βάλει
λίγο χρώμα στη ζωή
του. Ετσι έρχεται
αντιμέτωπος μ' ένα
φοβερό δίλημμα:
έγχρωμο monitor με
υψηλή ποιότητα
αλλά και υψηλή τιμή
ή φτηνό modulator
για σύνδεση με τη
τηλεόραση; Σε
τελική ανάλυση
είναι θέμα οικονομι-
κής άνεσης του
καθενός (χωρίς να
λογαριάζουμε
άλλου είδους προ-
βλήματα πχ. τί γίνε-
ται αν η γιαγιά σας
θέλει να δει "Τόλμη
και Γοητεία";)



Ομως, για τους ευτυχείς
κατόχους AMSTRAD CPC
464, 664 και 6128 υπάρχει
τώρα μια ιδανική λύση: αν
αποφασίσετε να αγοράσετε μία
έγχρωμη οθόνη, μπορείτε με 20.000
δραχμές να βλέπετε και τηλεόραση!
Γιατί; Μα απλά, γιατί τόσο κοστίζει
(χωρίς ΦΠΑ) το TUNER (ή Computer
Modulator Converter MP-3 όπως είναι
το πλήρες όνομά του) που συνδέεται
με την οθόνη σας και σας επιτρέπει
να "πιάνετε" όλα τα κανάλια κανονικά.

Πρόκειται για μία συσκευή που έχει
το ίδιο χρώμα και το ίδιο πλάτος με
την οθόνη σας, έτσι ώστε να τοποθε-
τείται από κάτω σαν βάση. Ένα κόκ-
κινο ενδεικτικό LED σας πληροφορεί
πότε το TUNER είναι ενεργό, ενώ
δεξιότερα διακρίνεται η έξοδος RGB
και τρεις ρυθμιστές για το χρώμα, το
contrast και την ένταση του ήχου.
Ακόμα υπάρχει ο συντονιστής των
καναλιών κι εδώ βέβαια πρέπει να
ξεχάσετε τις ευκολίες που ξέρατε
(τηλεκοντρόλ, μνήμες, αυτόματο
ψάξιμο κτλ). Πρέπει να σηκωθείτε
από την αναπαυτική σας πολυθρόνα
και με το χεράκι σας να ψάξετε για
το κανάλι που θέλετε να δείτε. Τέλος
στη πίσω πλευρά υπάρχει η υποδοχή

σύνδεσης της κεραίας. Γιατί, κακά τα
ψέματα, το TUNER από μόνο του
έχει πολύ φτωχή απόδοση και η
αγορά μιας μικρής φορητής κεραίας
είναι απαραίτητη αν θέλετε να έχετε
μία αποδεκτή ποιότητα εικόνας. Ετσι,
πρέπει να προσθέσετε άλλες 6 ως 10
χιλιάδες δραχμές στο κοστολόγιό
σας.

Πάντως με τη προσθήκη αυτή έχετε
ικανοποιητική εικόνα στα περισσότερα
κανάλια, ακόμα και στα δορυφορικά.
Κι εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι
δεν υπήρξε κανάλι που να μη το "πιά-
νουμε".

Σε γενικές γραμμές, η αγορά του
TUNER (μαζί με τη κεραία πάντα)
είναι μια καλή επιλογή που σας δίνει
τηλεοπτική εικόνα στο monitor με
30.000 δραχμές περίπου και χωρίς
πρόσθετη συσκευή οθόνης που θα
έπιανε πολύ χώρο στο γραφείο σας.
Και μή ξεχνάτε ότι αν κάποια νύχτα
έχετε ζαλιστεί από τον κώδικα μηχαν-
ής, μπορείτε να γυρίσετε για λίγο
στο RTL!

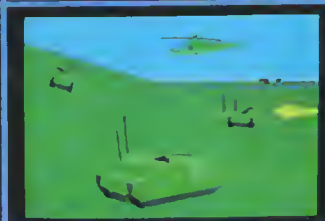
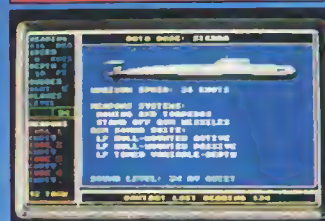
Να συμπληρώσουμε ότι το TUNER
παραχωρήθηκε για τεστ από την
AMSTRAD HELLAS.

FACE THE ULTIMATE CHALLENGE



Το M1 Tank Platoon είναι ο απόλυτος εξομοιωτής άρματος μάχης. Κάθε διμοιρία αρμάτων μάχης του αμερικανικού στρατού έχει τέσσερα M1. Κάθε άρμα έχει τετραμελές πλήρωμα. Έτσι έχουμε τέσσερα άρματα μάχης και δεκαέξι άτομα πλήρωμα. Και όλα αυτά τα ελέγχετε εσείς. Τεράστια περιοχή δράσης με φανταστική 3D σπεικάνιση του εδάφους σας επιτρέπει να κρύψετε τα άρματά σας πίσω από λόφους και φυσικά εμπόδια, όπως θα έκανε και ένας διοικητής στην πραγματικότητα. Δώστε διαταγές σε ολόκληρη την διμοιρία σας ή σε κάθε άρμα ξεχωριστά. Προπαρασκευάστε την επίθεσή σας με βαρύ πυροβολικό και όλμους ή ακόμα και με εναέρια υποστήριξη από A10 Tankbusters ή AH64 Gunships. Αμυνθείτε από εναέρια επίθεση τοποθετώντας στρατηγικά γύρω σας συστοιχίες αντιαεροπορικών πυραύλων.

Με εκατοντάδες πεδία μάχης και χιλιάδες καταστάσεις υπάρχει μια απέραντη ποικιλία στο παιχνίδι. Διάφορα επίπεδα δυσκολίας σας επιτρέπουν να πάρετε μέρος σε απλές μάχες ή σε ολόκληρο τον πόλεμο, από την αρχή μέχρι το τέλος...



RED STORM RISING

Αυτός ο υψηλής τεχνολογίας εξομοιωτής στρατηγικής και τακτικής είναι βασισμένος στο διεθνές best seller του Tom Clancy. Σε συνεργασία με τους συγγραφείς, η Microprose φέρνει στην οθόνη του υπολογιστή σας όλη τη δράση και την ένταση του βιβλίου. Είστε διοικητής ενός Αμερικανικού επιθετικού υποβρυχίου, τη στιγμή που οι δύο υπερδυνάμεις συγκρούονται!

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE
DELTA
COMPUTERS

Djoy II



ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ

LANCO ELECTRONICS

ΔΙΑΘΕΣΗ

DELTA COMPUTERS

Η ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ ...



MAN M4
5" 3500
" 3500
..... 3500

BI
5" 3500
2600

ERIAN
5.25" + 3.5" 8.400
" 3.800
..... 3.800
..... 3.800

MIND
5" 3.900
..... 3.900
..... 3.500



AIRBORNE RANG
PC 5.25"
PC 3.5"
AMIGA



INFESTATION

ΕΧΕΙ ΗΔΗ ΠΡΟΤΑΘΕΙ ΓΙΑ
ΑΡΚΕΤΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ
ΒΡΑΒΕΙΑ

- 7 εντελώς μοναδικά επίπεδα
- 300 διαφορετικές περιοχές
- 200 τριαδιάστατα αντικείμενα
- 100 Κ ατμοσφαιρικής μουσικής και ηχητικών εφφε
- Συνεχόμενα παίξιμο χωρίς διακαπές για φόρτωμα του παιχνιδιού και αλλαγές διοκετών.
- 8 κύριες λειτουργίες για πλάγηση, κίνηση, ατμοσφαιρική ανόλωση κ.λπ.
- Εκατοντάδες παγίδες και εχθρικό όντα παζλ και προβλήματα που πρέπει να επιλύσετε για να προχωρήσετε.

ΔΙΑΤΙΘΕΤΑΙ ΓΙΑ: AMIGA,
ATARI ST
ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

SHADOW OF THE BEAST

ΤΟ ΠΙΟ ΨΥΧΑΓΩΓΙΚΟ
ΠΑΙΧΝΙΔΙ
ΤΟΥ 1989 ΔΙΕΘΝΩΣ

- Μια καινούργια διάσταση στα Computer Games
- 50 frames ανά δευτερόλεπτο με καταπληκτική ποιότητα κίνησης
- 350 αθόνες και 132 μοναδικά τέρατα.
- 13 επίπεδα ταυτόχρονης κίνησης
- 900 Κ αυγκινησιακής μουσικής
- 2 Mb γραφικών συμπεκνωμένα σε δύο διακέτες.

ΕΝΑ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ
AMIGA 500, 1000, 2000
ΠΟΥ ΤΩΡΑ ΞΑΝΑΓΡΑΦΕΤΑΙ
ΓΙΑ ΤΟΝ ATARI ST.
ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ
ΣΕ 8 BIT!!!

ΜΙΚΗΤΗΣ 5
ΔΙΕΘΝΩΣ ΒΡΑΒΕΙΩΝ

STRYX

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΟΛΟΙ
ΘΕΛΟΥΝ

«Υπάρχουν στα STRYX περισσότερα από όσα βλέπει τα μάτια Είναι στην πραγματικότητα, πολλά πολύχρωμα sprites, τερόστια και παλύπλακα επίπεδα και μια τεράστια, ακατόπαστη και ατέλειωτη παικιλία εχθρών, ραμπότ, όπλων, δαλαφόνων και Cyborgs. Και όλοι θέλουν ν' ανατινάξουν τον πλανήτη. Τα γραφικά είναι υπέραχα, οι περισσότεροι χαρακτήρες του περιοδικού αν και γεμίζουν 3 μόνο τετραγωνικά εκατοστά, καταπλήθουν με τον ακριβή σχεδιασμό την εξαιρετική κίνηση κερδίζοντας τα ενδιαφέρον μας».

Σχόλια από το περιοδικό ZERO
Βαθμολογία: 87%.

ΜΙΚΗΤΗΣ
ΔΙΕΘΝΩΣ ΒΡΑΒΕΙΩΝ

Διάθεση:

DELTA
COMPUTERS

Ικονίου 10-14 104 46 Αθήνα. Τηλ. 8622657 Fax. 8649775.

Υπάρχουν

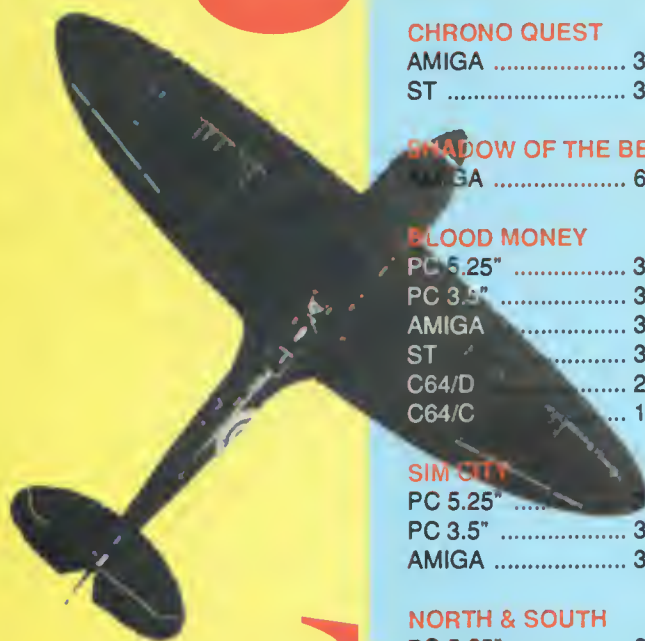
INFESTATION AMIGA / ATARI ST.
STRYX AMIGA / ATARI ST.
BEAST AMIGA / ATARI ST

Psygnosis

Τα παιχνίδια που όλοι παίζουν



CENTER ORDER GAME MAIL



FOOTBALL
AMS/D
C64/C
SP/C

F15 ST
PC 5.25"
PC 3.5"

F15 ST
ST
AMS/D
C64/C
SP/C

MICRO
PC 5.25"
PC 3.5"
AMS/D
C64/D
AMS/C
C64/C
SP/C

CHRONO QUEST
AMIGA
ST

SHADOW OF THE BEAST
AMIGA
ST

BLOOD MONEY
PC 5.25"
PC 3.5"
AMIGA
ST
C64/D
C64/C

SIM CITY
PC 5.25"
PC 3.5"
AMIGA

NORTH & SOUTH
PC 5.25"
PC 3.5"
AMIGA
ST

INDIANA JONES ADVENTURE
PC 5.25"
PC 3.5"
AMIGA
ST

NINJA SPIRIT
AMIGA
ST
AMS/D
C64/D



KRISTAL
PC 5.25"
PC 3.5"
AMIGA

BATTLE OF BRITAIN
PC 5.25"
PC 3.5"
AMIGA

BLACK TIGER
AMIGA
ST
AMS/D

TURRICAN
AMIGA
ST

ALTERED BEAST
AMS/D

POWER DRIFT
AMS/D

F19 STEALTH FIGHTER
PC 5.25"
PC 3.5"



SPACE QUEST II
AMIGA
ST

DUNGEON MASTER
ST

CHAOS STRIKES BACK
ST

IT CAME FROM THE DESERT
AMIGA

DAVID WOLF
PC 5.25"

LARRY II
PC 5.25"
AMIGA
ST

HEROE'S QUEST
PC 5.25" + 3.5"



STAR TREK V
PC 5.25"
ST

SPACE QUEST III
PC 5.25" + 3.5"
AMIGA
ST

SPACE QUEST I
ST

POLICE QUEST I
ST

POLICE QUEST II
PC 5.25" + 3.5"
ST

CODENAME ICEMAN
PC 5.25" + 3.5"

LARRY III
PC 5.25" + 3.5"

GOLD RUSH

PC 5.25" + 3.5" 7.400
 AMIGA 6.900

**PIRATES!**

PC 5.25" 3.900
 PC 3.5" 3.900
 AMIGA 3.900
 ST 3.900
 AMS/D 3.500
 C64/D 3.500

KING'S QUEST TRIPLE

PC 5.25" + 3.5" 7.400
 AMIGA 7.400

KING'S QUEST IV

PC 5.25" + 3.5" 8.400

CONQUEST OF CAMELOT

PC 5.25" + 3.5" 8.400

COLONELS BEQUEST

PC 5.25" + 3.5" 8.400

MANHUNTER N.Y.

PC 5.25" + 3.5" 6.900
 ST 5.500

STRYX

AMIGA 3.500
 ST 3.500

**SHERMAN M4**

PC 5.25" 3500
 PC 3.5" 3500
 ST 3500

SHINOBI

PC 5.25" 3500
 AMS/D 2600

SOCCERIAN

PC-AT 5.25" + 3.5" 8.400
 PC 3.5" 3.800
 AMIGA 3.800
 ST 3.800

NEVER MIND

PC 5.25" 3.900
 PC 3.5" 3.900
 AMIGA 3.500
 ST 3.500

BALLISTIX

PC 5.25" 3.900
 PC 3.5" 3.900
 C64/D 2.600
 C64/C 1.900

BRUCE LEE LIVES

PC 5.25"+3.5" 4500

**INFESTATION**

AMIGA 3.900
 ST 3.900

CHRONO QUEST II

AMIGA 6.800
 ST 6.800

DRAKKHEN

PC 5.25" 3.500
 PC 3.5" 3.500
 AMIGA 3.500
 ST 3.500

CASTLE MASTER

PC 5.25" 3500
 AMS/D 2400

CRACK DOWN

AMS/D 2600

**AIRBORNE RANGER**

PC 5.25" 3.900
 PC 3.5" 3.900
 AMIGA 3.500
 ST 3.500
 AMS/D 2.600
 C64/D 2.600
 C64/C 1.900

DOUBLE DRAGON II

PC 5.25 3500
 AMS/D 2600

GHOULS 'N GHOSTS

AMS/D 2600

ITALY 1990

AMIGA 3500
 ST 3500

SPACE HARRIER II

AMIGA 3500
 ST 3500
 AMS/D 2600
 C64/D 2600
 AMS/C 1900
 C64/C 1900
 SP/C 1900

**M1 TANK PLATOON**

PC 5.25" 7.500
 PC 3.5" 7.500

SEVEN GATES OF JAMBALA

AMIGA 3900
 ST 3900

MIDWINTER

AMIGA 4500
 ST 4500

STUNT CAR

PC 5.25" 3500
 PC 3.5" 3500
 AMIGA 3500
 ST 3500
 C64/D 2600
 C64/C 1900

**RED STORM RISING**

PC 5.25" 5200
 PC 3.5" 5200
 ST 4500

XENOMORPH

PC 5.25" 5200
 PC 3.5" 5200
 AMIGA 4500

GALDREGONS DOMAIN

AMIGA 3800
 ST 3800

KLAX

AMIGA 3500
 ST 3500
 AMS/D 3500

RICK DANGEROUS

PC 5.25" 3500
 PC 3.5" 3500
 AMIGA 3500
 ST 3500
 AMS/D 2600
 C64/D 2600
 AMS/C 1900
 C64/C 1900
 SP/C 1900

MR HELI

AMS/D 2600
 AMS/C 1900
 C64/C 1900
 SP/C 1900

GAME MAIL

CENTER ORDER



RACEMAKER

... 9.300



SPEEDKING ... 2.400

SPEEDKING SEGA ... 3.300



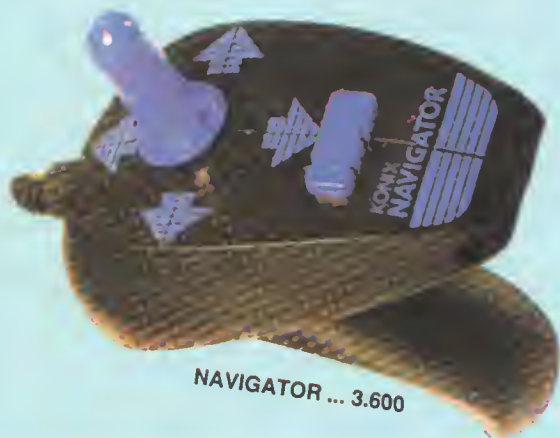
DJOY II ... 5.300



ULTIMATE ... 5.600



DJOY II ... 5.300



NAVIGATOR ... 3.600



SPEEDKING IBM ... 4.300

* ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

* ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΑΣ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΗ ΣΕΛΙΔΑ 81

Η ΝΕΑ ΕΠΟΧΗ ΤΩΝ ΠΑΓΩΝ ΕΦΤΑΣΕ

MIDWINTER



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΔΕΚΑΕΤΙΑΣ

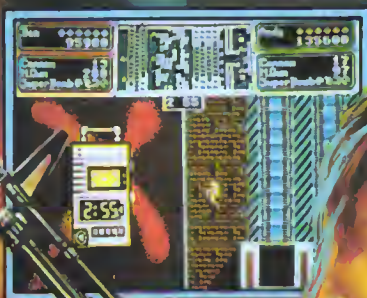
- Κοτοπληκτικά fractal 3D γραφικά.
- Τεράστιο επιφάνεια παιχνιδιού που καλύπτει 160.000 τετρ. μίλια.
- 32 χοροκτήρες, που ο καθένας τους έχει 14 διαφορετικό χοροκτηριστικά και ικονότητες.
- 4 τρόποι μετακίνησης.
- Μεγάλη γεωγραφική ακρίβεια.
- Ανολυτικός χάρτης του νησιού.
- Χρήση icons γιο ευκολία χειρισμού.
- Αναλυτικότο manual που περιέχει και χρήσιμα οτροτηγικά tips.

• ATARI ST - AMIGA - PC

DELTA
COMPUTERS

Σπορτης 75, 124 61 Καϊδαρι - Τηλ. 5811532 - Fax: 5820643

CRACKDOWN



Screen shots from
various systems.



CBM 64/128
CASSETTE & DISK
AMSTRAD SCHNEIDER
CPC CASSETTE & DISK

...THERE ARE NO RULES!

SPECTRUM 48/128
+2 CASSETTE
ATARI ST DISK
CBM AMIGA DISK

SEGA | ARCADE | SEGA

U.S. GOLD®